COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
2007 7月号 No.086
平成19年7月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第7号 通巻第86号
ARCADIA
アルカディア
定価650yen
enterbrain
◆特報新作群◆
オトメディウス
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
KOF MAXIMUM IMPACT
REGULATION "A"
BASEBALL HEROES 2
power up VERSION
アクエリアンエイジ
オルタナティブ
むちむちポーク！
◆攻略特集◆
アルカナハート FULL!
Virtua Fighter5 VERSION C
機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
機動戦士ガンダム 戦場の絆
Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2
GUILTY GEAR XX ΛCORE
BATTLE GEAR 4 Tuned
頭文字D ARCADE STAGE 4
三国志大戦2 若き獅子の鼓動
雷電Ⅳ
●GOLI氏描き下ろし
イラスト連続掲載!!
ビート・レイジング
BEMANIトップランカー決定戦Archive
beatmaniaⅡDX14 GOLD
pop'n music15 ADVENTURE
●激戦制するは？
闘劇'07予選リポート
リズム天国
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
キン肉マン マッスルグランプリ2
2 SPICY（トゥー スパイシー）
BattleFantasia

さらに極まる興奮、面白さ！いよいよ…

Virtua Fighter 5

バーチャ5でビンゴはじめます。

幻球やファイトマネー、ザクザク！

ビンゴフェスタとは

期間限定で開催されるイベントで、勝敗にかかわらず幻球やファイトマネー獲得のチャンス！ビンゴフェスタは「ひとりDEビンゴ！」を基本に、「おみせDEビンゴ！」、「全国一斉 みんなDEビンゴ！」の3種類があります。参加方法は、フェスタ期間中にVF5キャラクターアクセスカードを使ってプレイするだけ！ぜひ参加しよう！

ひとりDEビンゴ！

「ひとりDEビンゴ！」は、ビンゴ完成で幻球やファイトマネー獲得の大チャンス！『ビンゴNo.』がカギ！

発展!!

争奪戦発生確率が大幅アップする「おみせDEビンゴ！」。

VF.NET会員はダブルチャンス!!

「全国一斉 みんなDEビンゴ！」は当選すると高額ファイトマネーがもらえる！

詳しくは公式サイトをご覧ください。

VERSION C

緊急指令

アイテムクエスト始動!

クエスト(指令)をクリアしてアイテムを入手せよ!

アイテムクエストとは

VF.NET会員の専用サービス。VF.NETでクエスト(指令)に挑戦して、クリアを目指し、対人戦をおこないます。晴れてクエスト条件を満たすと、アイテムを手に入れることができます。

「クエストの内容は「クエスト開始から7日以内に10試合しろ!」という簡単なもの!「VERSION C」では、パンツやベルトなどのアイテムが別タイプのコスチュームにも装着ができるようになった!アイテム収集にも熱が入る!

http://www.virtuafighter.jp/

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年7月号(No.86)

http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

『BattleFantasia』
これは、世界の闇と対決する、勇者達の冒険物語である。

オレせんとうのマルコ!
オレが守るお姫ちゃん、オリヴィア。
いちいちうるさい兄ちゃん、ウルス。

「行くぞチャーシュー、ぼうけんのたびにしゅっぱーつ!」
(記事は6ページから)

Illustrator　岩崎恵美子
© 2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

※写真は開発中のものです。

006 オトメディウス

グラディウスシリーズ最新作は、登場キャラクターが全員女の子!?

アーケード版は実に8年ぶりの登場となったKONAMIのシューティングゲーム最新作は、グラディウスシリーズとパロディウスシリーズの流れをくむ次世代シューティング！　自機をはじめ、さまざまなデザインワークは吉崎観音氏によるものとなり、基本操作も通常のレバー＋ボタンに加え、ボムでタッチパネルを使用する。e-AMUSEMENTによるオンライン接続で、新たなシューティングゲームが展開される！

掲載ゲームタイトル

今度の湾岸は分身と対戦!?

GAME BOY ADVANCEの名作が、セガとタッグを組んで登場！

新バージョン対応・攻略本制作決定！

来期の闘劇タイトルを狙え!?　最新格ゲー掲載!!

連載記事

闘劇タイトル最新情報！　8/11(土)～13(月)の本戦に備えよ！

新生KONAMIシューティングが降臨！

オトメディウス

OTOMEDIUS™

キャラデザインに"吉崎観音"氏を起用!!

オトメディウス	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：ネットワーク対応シューティング
■操作方法	：タッチパネル＋レバー＋3ボタン
■発 売 日	：2007年稼働予定
■使用基板	：—

※今回紹介しているのは、ロケテスト時点での情報であり、製品版とは異なる可能性があります。
※画面は開発中のものです。

AOU2007リポートから約３カ月が経ち、全容が見え始めた『オトメディウス』。その第一報となる今回は、すでに公開されているキャライラストに加え、敵キャラのイラストやロケテストなどで判明した部分をお伝えする！

Text：伊勢猫

究極進化を遂げたネット対応型 メカ×美少女シューティング!!

KONAMI謹製の業務用シューティングとしては、1999年２月にリリースされた『グラディウスⅣ』以来、実に８年振りの新作となる『オトメディウス』。そのタイトルからも分かる通り、本作は『グラディウス』シリーズ～『パロディウス』シリーズの流れを受け継いだ形の新作タイトルとなる。このため、キャラクターも過去の作品をモチーフにしたものとなっている。

また、ベースのシステムは慣れ親しんだタイプだが、新たに採用されるオリジナル要素も目白押し！　その中で最も注目を集めているのが、これまで実現されなかったネットワーク対応型のシューティングであるということ。各種の配信要素はもちろん、ネットワークを通じた全国規模の対戦プレイも可能。具体的にどうなるか詳細は不明な点も多いが、個別のモードとして実装されるようだ。

なお、気になる稼働時期の方は、少し先になりそうな感じ。とはいえ、今後も最新情報が入り次第、誌面上で取り上げる予定なので、その続報に期待してもらいたい。

自機のタイプ別で異なったパワーアップメーターなど、ベースシステムはお馴染みの仕様。過去タイトルをプレイしていれば、あまり違和感無く即プレイが可能!!

各ステージクリア時に戦績が表示され、その内容に応じたランクアップや追加の装備が支給される。

グラフィックは『パロディウス』っぽいコミカルな感じになっている。

空羽亜乃亜（アオバ アノア）

『グラディウス』シリーズの自機・ビックバイパーをデザインのモチーフとした戦闘騎＆主人公。バランス型の初期装備が特徴で、D-バーストはロックオン形式のサーチレーザーだ。

ライディングバイパー（戦闘騎）
ビッグバイパー

あの格闘ゲームキャラの子孫？ ティティ14世

e-AMUSEMENT PASS対応 オンライン要素も充実!?

本作『オトメディウス』は、KONAMIが提供するオンラインサービス "e-AMUSEMENT" に対応。現時点では新ステージやキャラクター、武器アイテムなどの配信が予定されている。また、公開ロケテストでは、すでにプレイヤーランクやウエポンカスタマイズなどのプレイヤー情報を記録可能な状態となっていた。

正統な神話の血統を受け継いだ新たなオリジナル要素とは？

システム面のオリジナル要素では、エレメントとバースト攻撃といった大きな二つの要素が存在する。まず、前者のエレメントとはボーナスアイテムの一種で、敵機などを破壊すると画面上に出現＆自動回収（一部例外あり）される。スコアには影響しないようだが、その獲得数に応じた追加の武器装備が支給されていく。もう一方のバースト攻撃とは、いわゆるボムに相当する特殊攻撃。原則的にゲージ制のストックがあれば発動可能で、ボタンを押し続けた時間に応じて、性能が異なるクイックバーストとD-バーストを使い分けできる。

このほか、残機＆ライフ制の併用も本作ならではの要素。正確にはシールドが標準装備されており、ダメージを受けるとゲージが減少。このゲージが無くなるとシールドが切れ、次のミスでライフが無くなる。

エレメントは4属性あって、ステージごとの属性傾向あり。支給される武器の中には、重複パワーアップで攻撃力を上乗せ可能なレベル装備などもある。

短押しのクイックバーストは、全画面を対象とした緊急回避用のバースト攻撃で、無敵時間もあるぞ！

長押しのD-バーストは、ダメージ重視の範囲型。各機でタッチパネルの使い方が変わってくる。

タッチで爆発地点を動かして！

神話を築いた血統の系譜

1985年

『グラディウス』

横方向スクロールのシューティングを語る上で、欠くことができない名作シリーズの元祖。独創的で変化に富んだステージ構成を、多彩なパワーアップで攻略するゲームデザインが秀逸。以降のシューティングシーンに絶大な影響を与えた。

『パロディウスだ!』

『グラディウス』シリーズをモチーフとした、パロディ作品の『パロディウス』シリーズ第2作。初代はMSX専用として1988年に発売され、のちにアーケード進出を果たした。コミカルな見た目と裏腹に、マニアックな難度が話題に。

1990年

エリュー＝トロン

『沙羅曼陀』で登場した僚機・ロードブリティッシュがコンセプトの戦闘騎＆主人公。ショットを重視した攻撃タイプで、D-バーストは任意のポイントを指定可能なスプレッドボム。

ライディングバイパー（戦闘騎）
ロードブリティッシュ

ロケテインプレッション

5月中旬に実施された公開ロケテストでは、新たに三人目となる男性キャラクターの存在を確認！

ロケテスト版ということもあって、3ステージのみプレイ可能な状態だったが……、プレイヤーランクで選べた難易度が個人的に好印象。単純な弾数だけでなく、敵配置やボスの攻撃バリエーションも変わるなど、さらに製品版でどんな調整がされるのか興味津々だ。

公開ロケテストとあって、多くのプレイヤーが集結。なお、プレイデータは製品版に反映されない。

『グラディウスII』ラスボスの一族!?
ゴーファー姉妹

webをチェックしよう!
ウエポン大募集

本作の稼働を心待ちにしている読者たちに朗報！ なんと正式稼働に先がけて、追加武器をプレイヤーから募集することが決定!! 募集対象となるのは、過去のKONAMIシューティングで登場した武器全般。詳しい内容については、本誌の「アーケード・ニュース・アナライズ」を参考に。

詳細はP070で!

新要素を携えてついに新作が登場！

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
■メーカー　：バンダイナムコゲームス
■ジャンル　：ドライブ
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2007年7月稼働予定
■使用基板：SYSTEM N2

Text: げっつ☆先生

6速ミッションは健在！

シリーズ最新作となる、『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3』がいよいよ登場!! 新たに搭載された「分身対戦モード」や新要素が追加された「乱入対戦モード」、パワーアップが図られた「ストーリーモード」など、盛りだくさんの内容となっているぞ。気になる新車種や新コースの情報もお伝えするぞっ！

『2』のデータを引き継げる

チューニングしたマシン同士による対戦が熱い本シリーズ。そのチューニングは前作と同様にストーリーモードをプレイして進めていく。そして本作では外観を変えるドレスアップが可能になったのだ。ドレスアップは新モードの「分身対戦モード」をプレイすることで可能になるぞ。

また『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2』のデータが引継げるのも、ファンにとってうれしい点だろう。走行距離や乱入対戦での撃墜星のほか、チューニングの進行度などをほぼ引継ぐことができるぞ！

コミックに登場したキャラクターとバトルするストーリーモード。本作もこのストーリーモードをプレイしてチューンアップしていく。

チューンアップできるのも前作同様、「パワー」と「ハンドリング」の2項目。速さと操作性、どちらを重視する？

いつでも友達とバトルできる!? 分身対戦モード

本作の目玉といってもいいのが、この分身対戦モード。バトルの相手はゴーストなどではなく、そのお店でプレイした数々のプレイヤーたちの分身なのだ!!

対戦相手の選択方法は４種類

友達やライバルの分身を呼び出して対戦できる本モード。分身はそのお店でプレイしたプレイヤーの走りのクセを記憶しているのだ！　もちろんゴーストなどではなく、実体だぞ。

●友達リストから選ぶ
友達として登録したプレイヤーの中から相手を選んでバトル。

●リベンジする相手を選ぶ
ほかのプレイヤーに自分の分身が倒されると、プレイ開始時に挑戦状が届く。その相手にリベンジができるのだ！

●プレイヤーのレベルから選ぶ
対戦相手のレベル（速さ）を指定して、その中から選んでバトルができるぞ。また、「最強プレイヤーに挑戦」を選択して見事勝利すると、王冠をゲット！　自分が最強プレイヤーとして、そのお店に君臨できるのだ。

●カードネームから選ぶ
対戦したいプレイヤーのカードネームを検索することが可能。お店で見かけた気になるプレイヤーに勝利して挑戦状をたたきつける、なんてこともだってできるぞ！

対戦に勝ってドレスアップ！

友達の分身とバトルができるだけが分身対戦モードの魅力ではない。なんと、バトルの成績に応じてドレスアップパーツを獲得できるのだ！　そのパーツは、エアロやウイングからボディの塗装やステッカーに至るまで、とっても幅広い。お気に入りのマシンを、自分好みのオンリーワンに仕立て上げよう！

「エアロパーツ」を装着！　バトルに勝って愛機をドレスアップしよう。

自分だけのマシンを作り上げよう！

トップがコースを決定する

乱入対戦モード

本作では自由分岐システムによって、コースが自在に変化。セッティングも含めて、より熱く、より高度な駆け引きが要求されるバトルになってるぞ！

本シリーズではおなじみの、最大四人まで対戦可能な乱入対戦モード。これまではスタート前にコースを選択していたが、本作では新たに自由分岐システムを搭載！　分岐ポイントをトップで通過したプレイヤーが、進行方向を決定できるのだ。そのため、当然コースはバトルの度に毎回変化するぞ。これにより、バトルに勝利するためにはドライビングテクニックだけではなく、フィニッシュ地点を想定したマシンのセッティングも重要となってくるのだ。ほかのプレイヤーとの駆け引きがさらに熱くなる！

スタート地点ではどこを走るのか、どこにゴールするのかが分からない。バトルを有利に進めるために、分岐前ではトップを奪い取れ！

トップを走って、自分のチューニングに合ったコースを選択できるようにしたい。

新たなマシンがバトルを盛り上げる

新車種７台追加

本作では、７台のマシンが新たに追加されたぞ。どれも個性的な車だが、中でも大型セダンであるアリストや、国産車ではないゲンバラなどは本シリーズならではのラインナップ！

今までのドライブゲームには出てこなかったアリストやマツダスピードアテンザが使えるのも特長の一つ。

追加された車	
ゲンバラ アバランシェ	日産 180SX
マツダ マツダスピードアテンザ	スバル インプレッサ WRX STI GDB
三菱 ランサーエボリューション V GSR	トヨタ アリスト
三菱 ランサーエボリューション IX MR	

バトルは新たなステージへ！

新コース登場！！

熱いバトルを演出すべく、新たに三つのコースが追加されたぞ。まずは直線に高速コーナーが続く横羽線エリア。ただひたすらに直線の続く湾岸線エリア。そしてアザーカーの多さと直角に近いコーナーが特徴の大阪エリアだ。三つとも直線が目立つが、特に湾岸線では300キロオーバーの超パワーバトルになること必至だ!!

前作で好評だった

各種モードは健在

ストーリーモード

原作に登場したライバル達とバトルを繰り広げるモード。このモードでマシンをチューンアップしていくぞ。

ライバルが途中で合流してきたり、突然後方から別のライバルが追いかけて来る、といった仕掛けが追加されたぞ！

目指せ820馬力フルチューン！

タイムアタックモード

決められたコースを、いかに速く走り抜けるかを競うモードだ。徹底的に走り込み、最速タイムをたたき出そう。ちなみにこのモードのみ、チューニングが終了した「オフィシャルマシン」が使用可能だ。

10人抜きモード

間髪を入れずに襲い掛かってくる10人のライバルとバトルする。時間内に全員をブッちぎってやろう！

ライバルを抜いた時点で次のライバルが登場するというルールは、変わっていないぞ。

参戦キャラクターとシステムを一挙紹介！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A™

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"

■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年7月予定
■使用基板：TAITO Type X2

今夏稼働に向けて、期待が高まる『KOF MIA』。今回はアーケード初お目見えとなる『MI』シリーズならではのシステム解説と、完全新キャラクター「笑龍」を含む40名の参戦者を紹介するぞ！

龍哭万里

新たな参戦者はあの「飛賊」!?

伝説の暗殺者集団、〈飛賊〉の女。飛賊四天王のひとり龍（ロン）の娘で、堕龍（デュオロン）にとっては腹違いの妹に当たる。側室の娘という立場をわきまえた、控えめで芯の強い女性だが、父や兄の役に立ちたい一心から同門の麟（リン）に師事し、自らの肉体そのものを猛毒と化した。

優しい父だった龍が豹変し、飛賊の隠れ里を壊滅させて逐電したのち、生き残った里の者たちが龍追討のために各地へ散っていく中、笑龍もまた里を離れたが、その目的は、堕龍より先に龍を捜し出し、二人の闘いを阻止して事件の真相を突き止めることにある。

3種類の構えを使い分けるシャオロン。構えによって得意な距離が変わり……

暗殺者集団の飛賊らしく、暗器を使った攻撃を得意とする笑龍。これ以外にもさまざまな暗器を……

誕生日	11月20日
身長	171cm
体重	49kg
血液型	猛毒
出身地	中国（河北省）
格闘スタイル	飛賊西毒門派（軽身功＋暗器）
趣味	麻雀
大切なもの	兄からもらった水晶玉
好きなもの	水餃子
嫌いなもの	マングース
得意なもの	料理（ただし、だれにも食べてもらえない）

地面から暗器を出現させて遠くの敵を攻撃！　軽身功を利用した近距離……

Xiao lon

笑龍（シャオロン）

新世代の参戦者 「MI」&「MI2」キャラクターズ

数多くのストーリーを経てきた『KOF』本流に比べれば歴史は浅いものの、魅力的な登場人物と謎に満ちたストーリーが、本流にも負けじと劣らぬ世界観を演出している『MI』シリーズ。ここからは『MI』シリーズが初出のキャラクター12名を、それぞれのバックストーリーとともに紹介しよう。

暁の悪魔

Alba Meira アルバ・メイラ

[illegible]勢い良く相手を踏み付ける

誕生日	6月6日
身長	178cm
体重	66kg
血液型	O
出身地	ドイツ
格闘スタイル	自己流中国拳法+マーシャルアーツ
趣味	ビリヤード、ドライブ
大切なもの	両親の写真、弟(ソワレ)
好きなもの	サングラス
嫌いなもの	魚料理(生の魚を食う日本の「さしみ」は一番恐ろしい食べ物)
得意なもの	暗記(8桁までの数字は見た瞬間に覚えることができる)

自己流の中国拳法とマーシャルアーツを組み合わせたスタイルで闘うアルバ。その容姿は敵にとってはまさに[illegible]の[illegible]で、遠近両方違和[illegible]

サウスタウンのストリートギャング〈サンズ・オブ・フェイト〉の冷静沈着なリーダー。もっとも、アルバ自身は無益な争いを好まず、麻薬や武器の密輸といった犯罪とは無縁の、古き良き時代の自警団的存在であろうと努めている。

恩人フェイトの仇であるデュークと〈メフィストフェレス〉をサウスタウンから追い出し、最強のギャングの称号"キング"を手にしたアルバの格闘スタイルは、中国拳法とマーシャルアーツをミックスしたもの。敵対組織の人間からは"暁の悪魔"と呼ばれ、恐れられるほどの実力の持ち主である。

宵闇の天使

Soiree Meira ソワレ・メイラ

シューティングカポエラというカポエラをベースとする自己流の[illegible]的な蹴りが[illegible]て相手を[illegible]スタイルだ。

冷静沈着で浮ついたところのない双子の兄アルバとは対照的に、常に人懐こい笑顔を絶やさない明朗快活な青年。いささか気の短いところもあるが、そうした欠点も含めて周囲の人々からの受けは良く、特に女性には人気がある。ただし、軟派そうなイメージとは裏腹に、ソワレ自身は意外に奥手でシャイであり、いわゆるプレイボーイタイプではない。

自己流にアレンジしたシューティングカポエラの使い手で、アルバに勝るとも劣らない実力者。また、兄よりも大きな図体をしていながら、ネズミが嫌いという一面も持つ。

誕生日	6月6日
身長	183cm
体重	70kg
血液型	O
出身地	ドイツ
格闘スタイル	シューティングカポエラ(自己流)
趣味	シルバーアクセサリー作り
大切なもの	兄ちゃん(アルバ)
好きなもの	兄ちゃん、ハンバーガー
嫌いなもの	ネズミ
得意なもの	ダンス、ダーツ

ルイーゼは華麗に舞いながら闘うキャラ。空中ダッシュなど、他キャラとは一線を画した闘いができる。昇りジャンプ攻撃から始まる多彩な中段攻撃で、相手のガードを揺さぶっていこう。

誕生日	6月6日
身長	175cm
体重	58kg
血液型	O
出身地	ドイツ
格闘スタイル	シュメッターリング闘舞術
趣味	天体観測 オーケストラ鑑賞
大切なもの	アンティークなオルゴール
好きなもの	ウインナーコーヒー
嫌いなもの	蜘蛛、携帯電話
得意なもの	語学 (10カ国語以上はぺらぺら)

ルイーゼ・マイリンク

現代ロケット工学の世界的権威デートレフ・マイリンク博士の一人娘で、ドイツでも名の知れた旧家の出身。父の失踪に秘密組織〈アデス〉が関わっているのではないかと考え、その行方を追う中でKOFに参戦する。物腰の穏やかな美女だが、どこか人間離れしたところがあり、何をやらせても天才肌。勉学においてだけでなく、語学や芸術方面に非凡な才能を見せる。格闘技の経験は特に無いが、軽やかな身のこなしで舞うように闘う。

アルバやソワレと何らかの関係があるらしく、意味ありげな態度や言動を繰り返す。

アキバ系パソコン忍者

誕生日	不明
身長	162cm
体重	79kg (プロテクター37kg含む)
血液型	AB
出身地	日本
格闘スタイル	ニンジャアサシンアーツ ＋バトルディスクシステム
趣味	Blog、アキバめぐり
大切なもの	自作パソコン(3台所有)
好きなもの	対戦格闘ゲーム、チャット
嫌いなもの	ウイルスメール、ブラクラ
得意なもの	ハッキング

素早い動きを生かしての投げ技や遠距離からの空中… 自由な動きができるナガセ。これ…

ナガセ(流星)

〈アデス〉の下部組織の一つ〈ベルフェゴール〉によって改造された"N型強化人間"。遺伝子的に強化された肉体とバトルディスクシステムを組み合わせ、凄まじい戦闘力を発揮するが、それゆえに自信過剰気味なところがあり、〈アデス〉に対する忠誠心も無いに等しい。

傲岸不遜な少女で、形の上ではジヴァートマの指示に従って闘っているように見えるが、彼女自身はKOFを自分の強さを証明する場としか考えていない。ナガセの格闘スタイル「ニンジャアサシンアーツ」は、日本の伊賀忍術がベース。

KOFシリーズ伝統のシステム システム解説 Part1

『KOF MIA』は3Dになっても2Dそのままの感覚でプレイできる。システムも従来の『KOF』シリーズにあったものが継承されているのだ。

スピーディーな闘いがウリである『KOF』シリーズのシステムは、3Dに進化した『KOF MIA』でも受け継がれている。前転、後転には無敵時間があり、飛び道具などを避けつつ移動するのに役立つ。強P＋強Kで出すふっとばし攻撃は地上、空中で出せる。いずれもヒット時は相手を吹き飛ばす。ガードキャンセルにはふっとばし攻撃、前転、後転の3種類がある。いずれも動作終了まで無敵なので、防御手段として便利。また『KOF』シリーズの根幹をなす多彩なジャンプも健在。通常のジャンプのほかに、低い軌道で跳ぶ小ジャンプ、鋭い軌道の中ジャンプ、一番移動距離が長い大ジャンプがあるぞ。

かがみ込みながら前方に移動するクーラの前転。無敵時間を利用すれば、相手のけん制技や飛び道具を避けることが可能だ。

ふっとばし攻撃は相手を大きく前方に吹き飛ばす。壁際ならさらに連続技を決めることも。

数あるKOFシリーズ伝統のシステムが3Dで再現！ KOFっ子にはもうおなじみのシステムであろう。

ガードキャンセルふっとばし攻撃、ガードキャンセル前転、ガードキャンセル後転は、相手の攻撃を切り返す重要なシステムだ。

大ジャンプは移動距離が長く、離れた場所から一気に飛び込み攻撃を仕掛けられる。キャラクターによって距離は異なるぞ。

ビリーの妹が洗濯に使っている物干し竿を[illegible]

いつでもお洗濯日和

Lilly Kane リリィ・カーン

誕生日	10月16日
身長	162cm
体重	48kg
血液型	A
出身地	イギリス
格闘スタイル	洗濯棒術
趣味	洗濯
大切なもの	兄
好きなもの	シュークリーム
嫌いなもの	夕立
得意なもの	洗濯物の取り込み

ギースの片腕と呼ばれたビリー・カーンの妹であり、唯一の肉親。裏社会の一線を退いた兄と共に、のんびりとしたイギリスの片田舎に移り住み、そこで穏やかな日々を過ごしていたが、ビリーが再び闘いに戻ったことを知り、どうにかイギリスへ連れ帰ろうとしてその後を追いかける。

狂犬のような兄とは対照的に、闘いや暴力とは無縁の心やさしい女性。ボガード兄弟の親友であるジョー・ヒガシから盛んにモーションをかけられているが、今のところ、二人の仲が進展する気配は全く[illegible]。

地獄から来た男

Duke デューク

秘密組織〈アデス〉の下部組織の一つ、〈メフィストフェレス〉のボス。同時に、〈アデス〉の最高幹部会"コカベルの子供たち"の一人でもあったが、自らが主催した前大会においてアルバとの闘いに敗れ、〈メフィストフェレス〉を崩壊に追い込まれた。もともと暗殺者として組織内でのし上がってきた過去を持ち、首に大きな傷があることから、"死なない男"、"地獄の処刑人"などと呼ばれている。

実はナガセと同じく、〈ベルフェゴール〉によって改造された"D型強化人間"だが、そう呼ばれることを極端に嫌う。

誕生日	不明
身長	192cm
体重	114kg
血液型	A
出身地	不明
格闘スタイル	自己流喧嘩格闘術
趣味	オペラ鑑賞
大切なもの	愛犬たち（セントバーナードが5匹）
好きなもの	カツレータ（ロシア風ハンバーグ）
嫌いなもの	自分の首の傷
得意なもの	暗号の解読

KOF MIでラスボスだったデュークが登[illegible]目とおり攻撃の出の早さは遅い[illegible]の攻撃力は[illegible]トップクラス。

復讐者の美影

Lien Neville リアン・ネヴィル

暗殺者らしく堂々と背後から襲いかかるリアン[illegible]

誕生日	10月17日
身長	174cm
体重	55kg
血液型	A
出身地	イギリス
格闘スタイル	殺人カラテ＋数々の殺人兵器を使いこなす
趣味	スキューバーダイビング
大切なもの	父にもらった懐中時計
好きなもの	トマト
嫌いなもの	嘘をつく奴
得意なもの	暗殺（人体の急所を熟知している）

暗殺者だった両親をデュークに殺されながら、なぜかデュークによって命を救われ、彼の下で暗殺者としての一流の教育を施されてきた危険な美女。いつかデュークを殺して両親の仇を討とうと考えているが、多感な少女時代から10年以上も身近に接してきたため、デュークに対して時折憎悪以外の感情を覚えることがある。

デュークの命令で、かつての"キング"だったフェイトの命を奪った。そのせいで、アルバやソワレから激しく敵視されている。殺人カラテに加え、衛星レーザーのような兵器をも使いこなす。

テコンドーの清風

Chae Lim チェ・リム

韓国テコンドー界にその人ありといわれた達人、キムの弟子。4歳のころからテコンドーを習い始めたが、つい最近まで各種の大会への参加を許されていなかったために、いつしかキムの秘蔵っ子と呼ばれるようになった。

正義感の強い師匠に似たのか、生真面目で潔癖症であり、負けん気が強い。ただ、それが行き過ぎてしまい、融通が利かない頑固な一面もある。尊敬する師匠を見習おうとするあまり、自分でそうした人物を演じようとしている部分も少なからずあるが、道着を脱いだ素顔はごく普通の二十歳の女性である。

チェ・リムはキムの弟子らしく巧みにテコンドーを操るキャラクター。飛燕斬、半月斬、鳳凰脚など、必殺技も師匠譲りのものがそろっているぞ。

誕生日	5月5日
身長	170cm
体重	60kg
血液型	O
出身地	韓国
格闘スタイル	テコンドー
趣味	東大門市場の屋台チェック
大切なもの	キム師匠からもらった試合用のグローブ
好きなもの	テディベア
嫌いなもの	嘘をつく人
得意なもの	洋服作り（自分の服は自分で作っている）

マジカル不思議パワー!

『ミニョンの…で白魔術で闘う。…優れた多彩な飛び道具が武器で…の体力を回復することもできる

誕生日	2月13日
身長	165cm
体重	48kg
血液型	B
出身地	アメリカ
格闘スタイル	白魔術+中国拳法
趣味	魔導書捜し
大切なもの	祖母からもらった宝箱(鍵が壊れていて開かない)
好きなもの	チョコレート
嫌いなもの	生意気な子供、毛虫
得意なもの	白魔術(まだまだ修行の身)

Mignon Beart
ミニョン・ベアール

自分の祖母が偉大な魔女だったと信じている魔法少女。自らもまた祖母のような魔女となり、自分の魔法で世界を平和にしようと考えているが、良くも悪くもお嬢さま育ちのため、今ひとつ周りの空気を読んで行動するということができない。

一言でいってしまえば能天気な天然系。ただ、はたから見ると無謀なことをやっているように思えても、ミニョン自身は大真面目で、そしてしっかりとした芯の強さを持って行動している。サイキックアイドルの麻宮アテナを一方的にライバル視している。とにかく目立ちたがり屋。

悪魔と踊る少女

黒魔術を…ニノンの…

誕生日	11月14日
身長	157cm
体重	45kg
血液型	AB
出身地	アメリカ
格闘スタイル	黒魔術+中国拳法
趣味	悪魔召喚、呪詛
大切なもの	祖母からもらった人形
好きなもの	ドジを踏む姉
嫌いなもの	説教臭い姉
得意なもの	姉いじり

Ninon Beart
ニノン・ベアール

ミニョン・ベアールの妹。天然系の姉と違ってクールなニヒリスト。魔法は人を幸せにするためにあると主張するミニョンに対し、魔法には白も黒もなく、純然たる"力"でしかないと考えており、それを自分の好きなように使うことを微塵もためらわない。

自分の方が姉よりもすぐれた魔女だということを証明するために、姉と同じくKOFに参戦する。何かにつけてミニョンを小馬鹿にするが、別に姉が嫌いというわけではなく、むしろそれはニノンなりの愛情表現である。「〜だし」という特徴的な語尾を多用する。

『KOF MI2』のボスであるジヴァートマ。自在に伸びる…を使った遠距離戦が得意…また、コキ…ように…トリッキーにも闘える

深淵から凝視する瞳

誕生日	12月31日
身長	210cm
体重	97kg
血液型	B
出身地	インドネシア
格闘スタイル	制裁
趣味	人類観察
大切なもの	自分の肉体
好きなもの	完成度の高い肉体
嫌いなもの	貧弱な肉体
得意なもの	星占い

Jivatma
ジヴァートマ

〈アデス〉の下部組織の一つ、隠密無音暗殺団〈クシエル〉のボス。同時に、〈アデス〉の最高幹部会"コカベルの…たち"の最重要メンバーの一人でもある。しかし、その素性・来歴は謎に包まれており、一説には数十年に渡って〈クシエル〉のトップに君臨し続けているともいわれる。

丁寧な口調の裏に傲慢さをちらつかせる、慇懃無礼…な、冷徹な男。自在に伸びる腕と貫手を武器とすることから、"闇の爪"の異名を持つ。その特異な格闘スタイル…弱者に対する制裁と豪語する、恐るべき実力の持ち主。

舌先三寸

…んだふりなど、敵をだまし討ちするような必殺技を数多く持つハイエナ。彼と闘うときは動きに注目し…にだまされてしまうことも!?

元デュークの腰巾着。とにかくよく口が回り、その舌先だけを唯一の武器として、生き馬の目を抜くようなサウスタウンの裏社会を渡ってきた。そういう意味では稀有な才能の持ち主だが、格闘家としての実力はまったくの未知数。

〈メフィストフェレス〉が崩壊してデュークが姿を消した時、ハイエナもまた一度は身を隠したが、サウスタウンの"キング"の座を我が物とすべく、自慢の前髪のカールにさらなる磨きをかけてKOFに参戦してきた。ちなみに、同じくデュークの部下だったリアンに密かに惚れている(らしい)。

誕生日	8月17日
身長	181cm
体重	78kg
血液型	O
出身地	フランス
格闘スタイル	チキンスタイル
趣味	情報収集
大切なもの	自慢の髪型
好きなもの	半熟卵
嫌いなもの	利用価値の無い人間
得意なもの	ゴマすり、根回し、丸め込み、死んだふり

ハイエナ

『KOF MIA』ならではの駆け引きを楽しもう！

システム解説 Part2

前ページで紹介した今までの『KOF』シリーズにあったシステムに加え、3D空間を利用した『KOF MIA』独自のシステムも多数存在するぞ。

さばき

さばきはいわゆる当身技のようなシステムで、攻撃を受け止めて有利な状況を作り出す。さばきには、➡＋弱K＋強Pによるさばき（立ち）、⬇＋弱K＋強Pによるさばき（しゃがみ）の2種類があり、前者は上段、中段攻撃、後者は上段、下段攻撃を受け止められる。なお、攻撃に対してさばきを成功させると、相手を一定時間無防備な状態にさせることができ、場合によっては反撃を決めるチャンスにもなるのだ。さばかれた側は一定時間ガードはできないが、各種さばき、さばかれキャンセルふっとばし攻撃、さばかれキャンセル前転、さばかれ後転でさばき後の反撃を防御できる。さばきを成功させた側の攻撃を逆にさばき返せば、有利不利の天秤が一気に逆側へと傾くのだ。

相手の攻撃に合わせてさばきを成功させると、一定時間ガードができない状況を作り出せる。

さばかれた側が防御手段を取らなければ、さばいた側はそのまま反撃に転じられるのだ

攻撃してもさばかれた側がタイミングよくさばきを入力すれば、さらに状況が切り替わる。

サイドステップ（軸移動）

『KOF MIA』ならではの3Dフィールドを利用するシステムが、このサイドステップ。弱P＋弱Kで画面の奥側へ、⬇＋弱P＋弱Kで画面の手前側へステップする。このシステムを利用すれば相手の直線的な攻撃を避けられるので、飛び道具によるけん制もジャンプや前転だけでなく、このサイドステップを利用して回避するといいだろう。またサイドステップ中に攻撃ボタンを押すと、移動した直後に攻撃できる。相手のけん制技を避けつつ反撃を狙えるので、近距離戦で役に立つシステムだ。相手を中心に円を描くように歩き続けるサークルモーションというシステムもある。これは弱P＋弱Kを押し続けると画面の奥側に、レバーを⬇へ入力しながら弱P＋弱Kで画面の手前側へ移動し続けるぞ。

相手が遠距離から飛び道具を撃ってきたら、引き付けて⬇＋弱P＋弱Kを同時押しすると……、

ステップして飛び道具を避けられる。前転とは異なり、相手との間合いは変わらない

近距離戦で相手の振りが大きい攻撃を軸移動で避けた後は、攻撃ボタンを押せば……、

軸移動攻撃で反撃できる。必殺技でキャンセルできるので、ここから連続技も決められる

スタイリッシュアート

弱P→弱P→強Pのように、攻撃をつなげるコンビネーションを本作ではスタイリッシュアートと呼ぶ。連続技に使用したり、スタイリッシュアートが途中で中段、下段に分岐するものがあるので、ガードを崩す用途にも使える。各キャラごとに数多くの固有のスタイリッシュアートを持つので、最初は必要なもののみを覚えて使っていくといいだろう。

スタイリッシュアートは、『リアルバウト餓狼伝説』シリーズにあったコンビネーションと同じようなシステムだ

スタイリッシュアートはキャラごとに異なるので、まずはその特徴をつかむのが先決だ

ビリーの蹴り技は中段判定。相手のしゃがみガードを崩して連続技に持ち込もう

もちろん中段攻撃の対となる下段攻撃も存在する。これらを併用してガードを揺さぶろう

歴戦の参戦者 KOFシリーズ&アナザータイトル キャラクターズ

押しも押されぬ人気シリーズである『KOF』の歴代作品に加え、『餓狼伝説』や『龍虎の拳』、さらには『メタルスラッグ』や『サムライスピリッツ』など、SNK人気シリーズ各種からも本作には多数の参戦者が！　新たな舞台で彼らがどのように動き回るのか、想像すると期待は膨らむばかり!?

火炎祓濯

京といったら荒咬み、毒咬み、大蛇薙などの火炎攻撃。3Dとなって[illegible]した草薙の炎[illegible]

Kyo Kusanagi
草薙 京

誕生日	12月12日
身長	181cm
体重	75kg
血液型	B(Rh-)
出身地	日本
格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
趣味	詩を書くこと
大切なもの	単車と彼女(ユキ)
好きなもの	焼魚
嫌いなもの	努力
得意なもの	アイスホッケー

終焉の炎

[illegible]

Iori Yagami
八神 庵

誕生日	3月25日
身長	182cm
体重	76kg
血液型	O
出身地	日本
格闘スタイル	八神流古武術＋本能（源流は草薙流）
趣味	バンド活動
大切なもの	なし
好きなもの	肉
嫌いなもの	暴力
得意なもの	スポーツ全般

嘲笑う火影

緑の炎を自在に操るアッシュ・クリムゾン。[illegible]

Ash Chrimson
アッシュ・クリムゾン

誕生日	2月14日
身長	178cm
体重	59kg
血液型	O
出身地	フランス生まれ？
格闘スタイル	我流（特殊な炎を使う）
趣味	ネイルアート
大切なもの	爪
好きなもの	ザッハトルテ（甘いもの）
嫌いなもの	面倒なこと、興味の無いもの
得意なもの	無し

紅蓮の日輪

『KOF94、95』のころの京。必殺技はもちろん、[illegible]など、当時のまま。[illegible]がそろっているぞ

Kyo Kusanagi CLASSIC
草薙 京CLASSIC

誕生日	12月12日
身長	181cm
体重	75kg
血液型	B(Rh-)
出身地	日本
格闘スタイル	草薙流古武術＋我流拳法
趣味	詩を書くこと
大切なもの	単車と彼女(ユキ)
好きなもの	焼魚
嫌いなもの	努力
得意なもの	アイスホッケー

ワンマンアーミー

Ralf Jones
ラルフ・ジョーンズ

ギャラクティカファントムが [illegible] リッシュアー [illegible]

誕生日	8月25日
身長	188cm
体重	110kg
血液型	A
出身地	アメリカ
格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
趣味	ナイフコレクション
大切なもの	大統領からもらった勲章
好きなもの	ガム
嫌いなもの	ヘビ
得意なもの	野球

サイレントソルジャー

Leona
レオナ

ハイデルン直伝の暗殺術を駆使するレオナ。手刀を利用した必殺技の数々で、敵を切り裂いていく。

誕生日	1月10日
身長	177cm
体重	66kg
血液型	B
出身地	不明
格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
趣味	工場見学
大切なもの	無し
好きなもの	無し
嫌いなもの	血
得意なもの	無し

タフ&クール

[illegible]

誕生日	5月7日
身長	187cm
体重	105kg
血液型	A
出身地	アメリカ
格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
趣味	ガンコレクション
大切なもの	サングラス
好きなもの	オートミール
嫌いなもの	ナメクジ
得意なもの	レスリング

Clark Still
クラーク・スティル

永遠のサイキックアイドル

[illegible]のアイドル麻宮アテナももちろん参戦。[illegible]

誕生日	3月14日
身長	163cm
体重	50kg
血液型	B
出身地	日本
格闘スタイル	超能力＋中国拳法
趣味	ホームページ作り、通販
大切なもの	ピーターラビットのティーセット、ファンレター
好きなもの	もみじまんじゅう
嫌いなもの	バッタ
得意なもの	ラクロス

Athena Asamiya
麻宮 アテナ

KOF MIシリーズの魅力の一つ！ 連続技の基本 Part1

連続技は格闘ゲームの華。この『KOF MIA』にももちろんド派手な連続技が存在する。ここではさまざまな連続技を紹介していこう。

『KOF MI』シリーズの連続技は、スタイリッシュアートから必殺技、超必殺技につなげていくのが一般的。さらに壁を利用したものや相手を浮かせて追撃するなど、従来とは違うタイプもあるのだ。

『KOF MIA』は必殺技、超必殺技の演出が秀逸！ さまざまなシステムを利用して、派手なカッコイイ連続技を作り出そう。

例

『餓狼』シリーズの主人公テリーならば、強P→強Pをつなげるスタイリッシュアートからキャンセルして……、

バーンナックルにつなげる。またパワーゲージが余っているなら、ここからさらにキャンセル可能

最後は超必殺技のパワーゲイザーでフィニッシュ！ これが『KOF MIA』での基本的な連続技の流れだ

サウスタウンヒーロー

Terry Bogard

テリー・ボガード

伝説の狼は全く衰えることを知らない。バスターウルフ、パワーゲイザーなど、豪快な超必殺技で敵をなぎ倒していく。

誕生日	3月15日
身長	182cm
体重	77kg
血液型	O
出身地	アメリカ
格闘スタイル	マーシャルアーツ
趣味	ビデオゲーム、トローリング
大切なもの	ジェフの形見のグローブ
好きなもの	ファーストフード
嫌いなもの	ナメクジ
得意なもの	バスケットボール

魅惑の女忍者

Mai Shiranui

不知火 舞

正に「蝶のように舞い、蜂のように刺す」を体現する [illegible]

誕生日	1月1日
身長	165cm
体重	50kg
血液型	B
出身地	日本
格闘スタイル	不知火流忍術
趣味	料理
大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし
好きなもの	お雑煮
嫌いなもの	蜘蛛
得意なもの	羽根つき（羽子板使用）

テコンドー界の至宝

Kim

キム

[illegible]

誕生日	12月21日
身長	176cm
体重	78kg
血液型	A
出身地	韓国
格闘スタイル	テコンドー
趣味	カラオケ
大切なもの	妻、ふたりの息子
好きなもの	イカフェ、焼肉
嫌いなもの	悪
得意なもの	体操

Sクラスの女

Blue Mary

ブルー・マリー

コマンドサンボを基調とした投げ技のキレは健在。[illegible]

誕生日	2月4日
身長	168cm
体重	49kg
血液型	AB
出身地	アメリカ
格闘スタイル	コマンドサンボ
趣味	バイクツーリング
大切なもの	革ジャン
好きなもの	ビーフカップ
嫌いなもの	ネコ
得意なもの	野球、嫌なことをすぐに忘れること

カポエラの伝道師

Richard Myer

リチャード・マイヤ

なつかしのパオパオカフェのまスターが [illegible]

誕生日	2月22日
身長	185cm
体重	79kg
血液型	O
出身地	ブラジル
格闘スタイル	カポエラ
趣味	サボテン栽培、新しいカクテルの開発
大切なもの	パオパオカフェ（現在3号店まである）、仲間たち
好きなもの	ピッツァ
嫌いなもの	カフェで喧嘩をする客、ニンニクギョウザ
得意なもの	逆立ち、トライアスロン

帝王の片腕

Billy Kane

ビリー・カーン

[illegible]リリィが参戦している中、[illegible]

誕生日	12月25日
身長	179cm
体重	78kg
血液型	B
出身地	イギリス
格闘スタイル	棒術
趣味	洗濯
大切なもの	妹（リリィ）
好きなもの	妹の手料理
嫌いなもの	汚れた服
得意なもの	棒高跳び

狼の血統

Rock Howard
ロック・ハワード

誕生日	6月24日
身長	178cm
体重	70kg
血液型	B
出身地	アメリカ
格闘スタイル	古武術+マーシャルアーツ
趣味	ツーリング、ベースを弾くこと
大切なもの	テリーにもらった帽子、愛用のバイク
好きなもの	ドライバーグローブ
嫌いなもの	すぐに自慢するヤツ
得意なもの	3on3(ストリートバスケット)、料理

伝説の狼

Wild Wolf
ワイルドウルフ

『餓狼MOW』版のテリーであるワイルドウルフ。その実力は狼を名乗るにふさわしいといえるだろう。

誕生日	3月15日
身長	182cm
体重	81kg
血液型	O
出身地	アメリカ
格闘スタイル	マーシャルアーツ
趣味	ウォールペイント
大切なもの	ジェフの形見のグローブ、猿のウッキー(家出中)
好きなもの	ヴィンテージジーンズ、ロック特製のクラブハウスサンド
嫌いなもの	タバコ、ナメクジ
得意なもの	3ポイントシュート(50回連続達成)

よみがえる悪夢

Nightmare Geese
ナイトメアギース

誕生日	1月21日
身長	183cm
体重	82kg
血液型	B
出身地	アメリカ
格闘スタイル	古武術
趣味	不特定(凝り性だが飽きっぽい)
大切なもの	己自身
好きなもの	ステーキ(レア)
嫌いなもの	邪魔者(自分の野望を妨害する者)
得意なもの	物事を強引に解決させること、ビリヤード

髑髏の旗のもとに

B・Jenet
B・ジェニー(ジェニー・バーン)

誕生日	1月23日
身長	167cm
体重	49kg
血液型	AB
出身地	イギリス
格闘スタイル	LK ARTS
趣味	ネイルアート、領海侵犯
大切なもの	リーリンナイツの仲間たち、リーリンナイツ仕様の最新兵器
好きなもの	深海1000メートルの静けさ、サーロインステーキ(食料庫に大切に保存している)
嫌いなもの	ディーゼル艦(クサいから)
得意なもの	腕時計が実際の時刻と1分以上の誤差が無い

いろいろな状況から狙っていこう!

連続技の基本 Part2

『KOF MIA』では連続技にいくつかのタイプがある。ここでは空中コンボと、ダウンした相手を追撃するダウン追い打ちについて解説しよう。

空中コンボ

空中に浮かせて、さらに追撃を加えるタイプの連続技がこの空中コンボ。スタイリッシュアートの中にはヒット時に相手を浮かせるタイプがあり、浮かせた後は落下するまでに必殺技、超必殺技やスタイリッシュアートで追撃しよう。ちなみに連続技にはヒット制限があり、決められるのは始動技から数えて合計10回まで。この制限は10ヒットというわけではなく、「ヒット数を問わず1技を1回とカウントし、合計10回まで」という意味だ。なお、10回目の攻撃以降は、相手のやられ判定が消失する。

ロックのアッパーで相手を空中に打ち上げたら……、

ライジングタックルで追撃してさらなるダメージを。

ダウン追い打ち

受け身が取れない足払いタイプの攻撃を決めた後や、ふっとばし攻撃を当てた後などに相手が受け身を取らなかった場合は、しゃがみ弱Kなど打点の低い攻撃でダウン中の相手を追撃できる。このダウン追い打ちにも空中コンボと同様のヒット制限があり、決められるのはヒット数に関係無く5回(5技)まで。また、この制限よりも空中コンボの制限の方が優先されるため、ダウン追い打ちを5回決める前に始動技から10回目の攻撃を迎えると、その時点で相手のやられ判定が無くなってしまう。

足払いでダウンを奪ったら相手が起き上がる前に……、

追撃が可能。ただし、ダメージ補正がきつくかかる!

Kを超えるもの

K'

K'

ネスツを脱走し、相棒のクーラ、マキシマとともに闘い続けるK'。京とは違った多彩な炎を利用した[illegible]

誕生日	不明
身長	183cm
体重	65kg
血液型	不明
出身地	不明
格闘スタイル	暴力
趣味	無し
大切なもの	無し
好きなもの	ビーフジャーキー
嫌いなもの	KOF、甘いもの
得意なもの	無し

アイシクルドール

Kula Diamond

クーラ・ダイアモンド

誕生日	5月29日
身長	169cm
体重	48kg
血液型	不明
出身地	不明
格闘スタイル	アンチK'アーツ
趣味	キャンディー修復のパーツ集め
大切なもの	キャンディー
好きなもの	いちごシャーベット、ペロペロキャンディー
嫌いなもの	人ごみ、炎
得意なもの	スケート

[illegible]クーラ。この[illegible]だるまにはどんな用途が[illegible]

鋼のヒューマンウェポン

Maxima

マキシマ

誕生日	3月2日
身長	204cm
体重	214kg
血液型	A
出身地	カナダ
格闘スタイル	"M式"格闘術
趣味	バイクツーリング
大切なもの	モミアゲ
好きなもの	甘いもの全般（今のイチオシはスフレロール）
嫌いなもの	納豆、意見を求める人
得意なもの	ラグビー

[illegible]

誇り高きエージェント

Seth

セス

「KOF」で最も渋い男といえばこのセス。護身術らしい[illegible]

誕生日	8月1日
身長	190cm
体重	108kg
血液型	B
出身地	アメリカ
格闘スタイル	護身術
趣味	盗聴、ドライブ
大切なもの	ネクタイ、家族
好きなもの	野菜、果物（ベジタリアン）
嫌いなもの	飛行機
得意なもの	個人競技

最後は派手に締めよう

連続技の基本 Part3

2D格闘ゲームの画面端とは異なり、『KOF MIA』には壁が存在する。この壁も連続技のパーツの一つとして役立てられるのだ。

壁を活用する

『KOF MIA』の対戦フィールドの端には必ず壁が存在する。相手を壁際付近に追い詰めている状況で、強攻撃のようなのけぞりの大きい攻撃を当てると、相手が壁にヒットしてわずかながらダメージを与えられる。しかし、連続技中に相手を地上で3回壁にヒットさせると、強制的に空中に浮いてしまう。

また、壁際で空中の相手に攻撃をヒットさせると、相手が壁に当たって跳ね返る。そこにさらなる追撃が可能だが、3回壁にたたき付けた時点で相手のやられ判定が無くなる。

相手を壁にたたき付けると跳ね返るので……、

状況によってはさらなる追撃を決めることが可能だ

超必殺技で締める！

超必殺技を出すのに必要なパワーゲージの本数＋パワーゲージ1本で、必殺技をキャンセルして超必殺技を繰り出すスーパーキャンセルができる。ただし、どの必殺技もスーパーキャンセルできるわけではなく、各キャラにいくつか設定されているもののみ。スーパーキャンセルした超必殺技を相手にヒットさせると、ヒット数の増加によるダメージ補正に関係無く、必ずその超必殺技の60%分のダメージを与えられる。そのため、連続技の補正がきつくなる4ヒット目以降に組み込むと効率がいい。

パワーゲージが豊富にある状況では必殺技を……、

スーパーキャンセルして超必殺技へつなげられる

誕生日	8月2日
身長	179cm
体重	75kg
血液型	O
出身地	日本
格闘スタイル	極限流空手
趣味	日曜大工、家庭菜園
大切なもの	自分でレストアしたバイク
好きなもの	鮎、納豆
嫌いなもの	漬物、足がいっぱいついているもの
得意なもの	相撲

誕生日	10月2日
身長	158cm
体重	43kg
血液型	O
出身地	イタリア（ジェノバ）
格闘スタイル	正規軍格闘術
趣味	料理、刺繍
大切なもの	生まれた時から一緒のくまのペッピーノ
好きなもの	アイスティー（クイーンメリー）
嫌いなもの	熱い飲み物、熱いお風呂
得意なもの	社交ダンス

誕生日	8月2日
身長	179cm
体重	75kg
血液型	O
出身地	日本
格闘スタイル	極限流空手
趣味	詰将棋
大切なもの	極限流空手の魂、父の教え、門下生たち
好きなもの	鍋料理
嫌いなもの	道場破り
得意なもの	寒稽古

誕生日	不明
身長	5尺9寸（推定/約179cm）
体重	16貫目（推定/約60kg）
血液型	A（推定）
出身地	日本（出羽山中）
格闘スタイル	伊賀流忍術
趣味	茶道
大切なもの	家族
好きなもの	ごま団子（推定）
嫌いなもの	反徳川陣営
得意なもの	忍術、闇に溶け込むこと

誕生日	12月7日
身長	168cm
体重	50kg
血液型	A
出身地	日本
格闘スタイル	極限流空手（少しだけユリ流アレンジ）
趣味	新しい料理の研究、カラオケ
大切なもの	友達、ママの形見のパールのイヤリング
好きなもの	甘口カレー、梅干し（自家製）
嫌いなもの	タコ、優柔不断な男
得意なもの	ソフトボール

これは空中から覇王翔吼拳を放つ天翔覇王翔吼拳。

早くも公開！『KOF MIA』オフィシャルサイト

今回紹介した新キャラクター笑龍（シャオロン）のストーリーなどは、早くも公開されたオフィシャルサイトでアップされる予定！　アドレスは、http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-mia/。また、ロケテストなどの情報もアップされるとのことなので、こまめにチェックしてほしい。

最強の敵を撃破せよ！

BattleFantasia™
バトルファンタジア

今月は、CPU戦ラストに控える「ジ・エンドオブ・デスブリンガー」の対策と、各種システム・セオリーについてより詳しく見ていくぞ。

BattleFantasia
■メーカー：アークシステムワークス／タイトー
■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：稼働中（2007年4月）
■使用基板：TAITO Type X²

ジ・エンドオブ・デスブリンガーを倒せ！

CPU戦のラストに待ち構えるのは、真の力を解放した「ジ・エンドオブ・デスブリンガー」。基本的な攻撃モーションなどは通常時のデスブリンガーと変わらないが、攻撃力とHPがケタ違いに高く、うかうかしていると一瞬でやられてしまう。

さらに、通常時には投げ以外でダウンを奪うことができず、ヒートアップ状態でなければまともにダメージを与えることができない。攻撃をヒットさせることでMPゲージを大幅に増やせるので、投げを多めに攻撃を加え、ゲージがたまったら相手の攻撃のスキを狙ってヒートアップし、連続技を決めていこう。なお、連続技を決める際はMPゲージのムダ遣いを避けるためにも、超必殺技は使わない方がいい。キャラごとのオススメ連続技を下に記しておくので、ヒートアップ後はこれらの連続技を狙って大ダメージを与えよう。

この攻撃はガード不能。ためモーションを見たら、すぐに距離を取るのがオススメだぞ。

しゃがみ時の下段突きは発生が早い上にガード不能。ガチマッチで防げるとベターだが……。

呪いの軍馬は、ノーマルデスブリンガーの強化時と同じ。しっかり全段ガードして……。

ヒートアップ発動！ 自キャラの持つ最大威力の連続技を確実に決めていこう。

MPゲージが足りないときは、軍馬ガード後に投げを入力するのがセオリー。

「緋焔の黙示録」に注意！

憤怒の叫びと同じモーションを取るごとに、3→2→1とカウントダウンが進み、カウントダウンが1になると全体攻撃の「緋焔の黙示録」が発動する。ヒットすれば大幅に体力を奪われ、ガードしても1/3以上の体力を削られるすさまじい威力の技だ。

この技は発動してしまうと止めることができないので、いかにカウントダウンをさせないかが重要となる。投げなどでダウンを奪えばカウントが1段階戻るので、カウントダウンが進んだら、積極的に投げを狙い、発動をなんとしても阻止していこう。

絶対に発動させてはいけない、ジ・エンドオブ・デスブリンガーの超必殺技「緋焔の黙示録」。

キャラ別オススメヒートアップ中攻撃リスト

キャラ	攻撃
ウルス	ジャンプD→近距離立ちC→Cバリファイブレイド
マルコ	Aチャーシューファイヤー→ジャンプD→近距離立ちA→Cダイナブレイド
オリヴィア	ジャンプC→Cローテローゼ
アシュレー	（スティールユー）→ジャンプD→エア・ロマンスウィング（斜め上）→エア・ロマンスウィング（横）→エア・ロマンスウィング（斜め下）→グランス・ウィング
フェイス	近距離立ちC→早撃ち（下段横）→早撃ち（斜め上1発）→早撃ち（上段横）→早撃ち（斜め上1発）→早撃ち（上段横）→早撃ち（斜め上1発）
[illegible]	[illegible]
こより	ジャンプD→しゃがみB→Aお茶出し→一番茶→二番茶
セドリック	ジャンプD→しゃがみC→Dホーリーデヴォーション
フリード	Bファントムダイブ→立ちB→Aマグナムジェッター→しゃがみC→Cマグナムジェッター
ワトソン	LV3トラバサ・ミノールヒット→（ヒートアップ）→トゥインクルダスト
デスブリンガー	ジャンプC→遠距離立ちC→立ちA→ジャンプD

相手を崩せ!!

投げ&投げ抜け

ガードを崩す一番の手段である投げ。その性質を知り、対戦で活かせ！

投げ&投げ抜けの性質

投げは、全キャラが共通の通常投げとキャラ固有のコマンド投げがある。原則的に地上に居る相手を投げることが可能だが、起き上がり直後やガード硬直中の相手を投げることはできない。

基本となる通常投げは、立ち状態中にA＋Bボタンを同時押しして入力。レバーの左右方向で投げ方向を指定できる。投げは入力から3フレーム後に発生し、そのとき相手が投げられる状態なら投げが成立。投げが成立しなかった場合は、投げ失敗モーションとなる。通常投げの性能は各キャラごとに違い、間合いはもちろん（右表参照）、追撃できるもの、ダウン復帰されないものなどある。

投げ抜けは通常投げに対してのみ可能。入力は投げと同じA＋Bボタン同時押しで、相手の投げが入力された瞬間から8フレーム間、つまり相手の投げが発生する3フレームと成立から5フレームまでの間が投げ抜け受け付け時間となる。ちなみに、投げ抜けはしゃがみ状態でも可能。その際は、しゃがみA＋B（完全同時押しの場合しゃがみB）になるため、立ちの投げ抜けと使い分けると強力だ。ただし、投げ抜け動作は技の硬直中は受け付けていないので注意しよう。

コマンド投げは通常投げと違い、投げの発生がそれぞれ違う。また、比較的威力が高く、間合いが広い上、投げ抜けが不能と強力だ。成立後に地上で追撃できるもの、一部の技がパワーアップするものまである。アシュレーのラバーズのように立ち状態の相手のみ投げられる、特殊なコマンド投げもある。

投げ発生まで3フレーム。硬直中の相手なら通常投げでも確定する。

投げ抜け後は五分の状態。抜けた投げによって、若干間合いが違う。

投げ、投げ抜けの性質

- ●投げの発生は3フレーム
- ●投げ抜け有効フレームは8フレーム
- ●硬直中は投げ抜け不能
- ●投げ抜け成立後はお互い五分の状況
- ●しゃがみ投げ抜け可能

投げ間合い表

投げ間合い（狭 → 広）

投げ間合い	
狭	マルコ　アシュレー こより　フリード
	ワトソン　ウルス オリヴィア
	フェイス　セドリック ドンバルブ オリヴィアコマンド投げ
	デスブリンガー
	アシュレーコマンド投げ ドンバルブコマンド投げ（強）
	ドンバルブ超必殺投げ
広	ドンバルブコマンド投げ（弱）

これで攻守逆転!

ガチマッチの詳細

三すくみの一つガチマッチを知り、バランスの良い闘い方を確立しよう。

ガチマッチの仕組み

ガチマッチとは当て身動作のことで、成立時はガード時の硬直が0になるため、有利な時間を作り出せる。立ち、しゃがみ、空中の3種類が存在し、それぞれに対応した攻撃を受ける直前に入力することで成立する。具体的には、立ちガチマッチは下段以外の打撃技を、しゃがみガチマッチは、下段の打撃技or飛び道具orしゃがみA or一部キャラの立ち技を当て身できる。また、空中ガチマッチはどの打撃技でも当て身可能だ。なお、連続ガード中はガチマッチできない。対戦に大きく影響することなので覚えておくといい。

ガチマッチは、入力した瞬間から11フレーム間当て身を受け付け、その間にそれに対応した相手の攻撃を受けると成功。キャラが青く光り、20フレームの両者強制停止を経て、自分（ガチマッチした側）は、すぐに行動可能になる。両者強制停止の後半の15フレームは、コマンドの先行入力を受け付けているので、反撃の技や多段攻撃を見越したガチマッチの連続入力が簡単にできる。一方、相手（ガチマッチされた側）には、両者強制停止の後さらに数フレームの強制停止（当て身された技のレベルによって若干フレームが違う）があり、その後、出した技のフォロースルーへと移るため大幅に不利になる。

ガチマッチが失敗すると、地上の場合は当て身受け付け終了から25フレーム間が技のスキとなる。空中は、当て身受け付け終了から着地まで＋着地後2フレームがスキとなる。着地ギリギリに空中ガチマッチを入力した場合、着地と同時に当て身受け付けは終了し、着地後の2フレームがスキになる、といった具合だ。一応、スキに攻撃を受けてもカウンターヒットにならないが、特に地上は長い間無防備になるので、注意して使いたい。

ガチの仕組み

11F	25F	
受け付け時間	技のスキ	行動可能

ガチマッチ成立時の仕組み

	20F		
自分	両者強制停止	行動可能	
相手	両者強制停止	強制停止	技のスキ

時間の流れ →

ガチ成功時の流れ

相手の攻撃に合ったガチマッチを入力。これに成功すると……。

ガチマッチが成立。強制停止の後半は先行入力可能だ。

こちらはすぐに行動可能。相手のフォロースルーに反撃できる。

追撃方法をマスターせよ
ガチドライブの詳細

逆転性の高いガチドライブの性質を理解してピンポイントで狙え!

性能をきっちり把握せよ

受付時間や強制停止時間、失敗時のスキなどはガチマッチと同様だが、成功時に自動的に攻撃が出るのがガチドライブ。この攻撃の発生は11フレームになっていて全キャラ共通だ。また攻撃判定が大きめで前進する特徴もある。さらに相手へガードさせた場合はかなり有利な状態になり、スムーズに攻めることが可能。いったん攻撃が出てしまえばかなり強力な打撃と言えよう。

なおガチドライブ成功時の攻撃には無敵時間は無いので小技連打やアタックセットなどで簡単につぶされてしまうので注意。高めのジャンプ攻撃や飛び道具（移動に使う）に狙うなどつぶされない状況を見極めるのが重要だ。なお下段ガチドライブ攻撃のみ下段無敵になっているのも覚えておこう。

ガチドライブの性質

- **成功時の発生11フレーム**
- **ガードさせると有利に**
- **下段ガチドライブは下段無敵**
- **上段ガチドライブヒット→壁バウンドやられ**
- **下段ガチドライブヒット→地上きりもみやられ**

上段ガチドライブ後の基本

上段ガチドライブは高めのジャンプ攻撃に狙って着地前にヒットさせるのが基本。成功時は壁バウンドやられを誘発するので追撃を決めよう。上段ガチドライブ後にすぐにレバーを入れておき、間断無くジャンプをするというのが追撃を決めるコツ。こうすると壁から跳ね返ってきた相手が背後へいくことを阻止しつつ、一緒に落下するかたちにできるのだ。後はジャンプ攻撃を低めに当てて相手が浮き直すところへ追撃するといい。

相手には空中コンボに対する耐久値が設定されていて、この耐久値が0になるとやられ判定が無くなるシステムになっている。上段ガチドライブ後は、この耐久値が2倍になり、普段よりも多く追撃が決められるぞ。

成功したらジャンプで相手の吹っ飛びを抑えるのがポイント。

下段ガチドライブ後の基本

下段ガチドライブ後は相手は画面端に吹っ飛んだ後、きりもみやられになり手前に戻って来るので素早く追撃しよう。ハイジャンプやステップ→ジャンプでジャンプ攻撃から追撃するのが基本だ。ただし画面端に追い詰めた状態だとジャンプからの追撃がしづらくなるので注意しよう。

追撃時は通常技同士でアタックセットのようにつなぐことが可能。ルート制限がかなり緩いので、強攻撃を何発も決めることができるぞ。キャンセル必殺技の制限も解除されるので足払いや遠距離立ちDなどに注目するといい。いったん浮かせた後はあまり追撃ができないので、通常技を多くつなげてから浮かすこと。

普段はキャンセルのかからない技も下段ガチドライブ後なら可能に。

POINT

ガチドライブを使う状況で覚えておきたいのが相手のキャンセル必殺技。多段必殺技を出されるとつぶされるものの、安易な通常技キャンセル飛び道具などはガチドライブを狙う絶好のチャンス！　相手の連係を見切れ。

ガチドライブ後の連続技

キャラ名	上段ガチドライブ後/飛び込みからの連続技	下段ガチドライブ後
ウルス	(ヒートアップ発動&バックジャンプ)→{ゼロヨングライド→音速タックル}×2→ゼロヨングライド→バリファイブレイド	ハイジャンプ中D→【立ちB→立ちD→しゃがみD→◆+D】→バクオンロードマスター
マルコ	(ヒートアップ発動)垂直ジャンプC→(Bチャーシューアタック)→前ジャンプD→Cダイナブレイド	(画面端付近ヒートアップ発動)ジャンプC→(チャーシューファイヤー)→【立ちA→近距離立ちC→遠距離立ちC】→ジャンプD→遠距離立ちC→Cじごくスラッシュ
オリヴィア	ジャンプC→ジャンプD→ケンティフォリア	ハイジャンプC→【近距離立ちC→遠距離立ちC→しゃがみC】→Cデンティ・リヴィー→ケンティフォリア
アシュレー	(ヒートアップ発動&前進){グランス・ウィング〜ロマンスウィング(斜め上)〜エア・ロマンスウィング(横)〜(斜め下)}×3セット	ハイジャンプD→【しゃがみC→しゃがみD→◆+D】→シークレットデザイア
フェイス	(ヒートアップ発動)ジャンプC→(前進)→しゃがみC→{早撃ち(上段横)〜(斜め上一発)}×3→荒野のバズーカ	(ヒートアップ発動)ハイジャンプC→【近距離立ちC→遠距離立ちC】→早撃ち(下段横)〜(上段横)〜(斜め上一発)〜(上段横)→荒野のバズーカ(横)
ドンバルブ	(ヒートアップ発動)ハイジャンプC→ハイジャンプD→立ちA→ハイジャンプD→◆+C→フライングドンケーキ	(ヒートアップ発動)カタパルト・スロー→フライングドンケーキ
こより	(ヒートアップ発動){ジャンプD（1ヒット&ジャンプキャンセル)→空中ダッシュC}×3→猫嵐	(ヒートアップ発動)空中ダッシュC→【立ちB→立ちC→立ちD】→お茶だし〜深掘り茶(ジャンプキャンセル)→ジャンプD（2ヒット&ジャンプキャンセル)→ジャンプC→猫嵐
フリード	ジャンプD→ジャンプC→ヒートマイジャスティス	ハイジャンプD→立ちB→しゃがみB→近距離立ちC→遠距離立ちC→Cマグナムジェッター→マグナムジェットランディング
セドリック	(ヒートアップ発動&Dタメ開始)ハイジャンプC→エタニティオブリグレット→ダッシュハイジャンプC→LV3Stドロップキック→Dホーリーデヴォーション	(Dタメ開始)ハイジャンプC→【立ちB→しゃがみB→立ちC】→LV2ドロップキック→Dホーリーデヴォーション
ワトソン	(ヒートアップ発動){しゃがみC→ジャンプC}×2→しゃがみC（ジャンプキャンセル)→Bタイニー・ドロップ→遠距離立ちC	ハイジャンプC→【立ちA×2→立ちB→遠距離立ちC→しゃがみC】(ジャンプキャンセル)→Bタイニー・ドロップ→アルスハイル・アルムリフ
デスブリンガー	(画面端付近&ヒートアップ発動)ハイジャンプ【A→D】→ダッシュ立ちA→ジャンプD→【近距離立ちC→立ちD】→最後の一撃	(ヒートアップ発動)ハイジャンプC→【立ちB→立ちD】→【立ちA→立ちD】→最後の一撃

連続技表記解説:【】=アタックセット連係　{}=セット行動

距離別の動きを知る！

BF道場 セオリー指南

バトルファンタジアの闘いの構図を見てみよう。自分の動きに何が必要なのか？何が無駄なのか？　各選択肢の頻度を考えてみよう。

立ち回りの基本
中距離編
けん制の届く間合いが主戦場。差し合いを制そう。

ステップ投げは打撃を狙われることも。頻度は少なめにしよう。

ステップが届く間合いは相手のけん制技も届きやすく、闘いの中で主戦場になりやすい。ジャンプからの攻めも有効になるものの、ガチドライブと対空技を考えると地上側がやや有利と考えていいだろう。このため地上での差し合いが重要になり、その構図は右図のようになる。

けん制技にはガチで対抗でき、ガチにはステップ投げが有効だ。ただしこの三つは完全な3すくみとは言えない点に注意。

ガチを狙う場合、相手のけん制技のリーチを考えれば対象になる技はあまり多くないので的を絞りやすいが、タイミングは取りづらいはず。ステップ投げはけん制技に引っかかったり、狙いすました打撃で大ダメージを受けやすい。投げのダメージを考えると打撃の頻度が多くなるのが分かるはずだ。つまりこの間合いでは打撃での差し合いが大きなウェイトを占めていて、ガチとステップ投げの頻度は少なくするといい。

中距離戦 攻防図

ステップ投げ

置いとき打撃

ガチマッチ or ガチドライブ

相手がガチを狙っているときや動きが少ないときに狙うと効果的。起き攻めも狙いやすい。

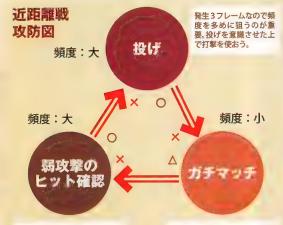
リーチの長いけん制技での差し合いはもちろん、相手のステップを見て打撃を置くのも重要。

リスクはそれほど大きくないが相手の技のタイミングを取りづらいのでリターンは低め。

勝負の分かれ目
近距離編
ダメージを狙える近距離戦は選択肢の頻度も変わってくる。

接近戦では投げが最優先、といっても過言ではないほど重要。

近距離では弱攻撃2発や強攻撃の単発ヒット確認などリターンの大きい戦法が主力になる。これに投げとガチマッチが加わるが、構図は中間距離とさほど変わらない。ただし近距離戦では投げに注目。　投げは発生が3フレームなので、3フレームのガード不能打撃と捉えることもできる。弱攻撃の平均攻撃発生が5フレームなのを考えると投げの重要性が分かるはず。投げは投げ抜けが可能だが、お手軽なダメージ手段として優秀と言えよう。打撃の方はヒット時の期待ダメージが高く、投げは威力は低いが決めやすい。どちらも頻度が多くなるのは間違い無いはず。

一方ガチはどうなのか？　ガチは成功すれば大ダメージを期待できるが、上段下段の振り分けや投げ、さらに遅らせた打撃に対応できないためハイリスクハイリターンな行動。狙うポイントを絞った上で成功させないとつけ込まれるので注意しよう。

各種確認反撃

ヒット確認をはじめ、相手のステップモーション、ガチ失敗モーション、スキの大きい技をガードした後などは的確に反撃を決めていきたい。これらは状況を想定して集中しておけば反応できる範囲なので意識していこう。

投げの空振りモーションはキャラごとに違うので反撃が難しい。

ガチの失敗モーションは集中していれば反撃を狙いやすいはず。

しゃがみAの価値

しゃがみAはほとんどのキャラで通常技最速の攻撃発生を持ち、連打できたりアタックセット始動技になっている場合が多い。上下段どちらのガチにも対応されるものの、投げと対にする技として優秀だ。割り込み技としても重宝するぞ。

しゃがみBと同様にしゃがみAも重要。攻撃発生の早さが重要だ。

ガチには無力だが、投げとの兼ね合いもあるのでさじ加減が大事。

ウルス Urs

Text：MVP

音速タックルの使い道と、近距離戦の圧倒的な力をものにして一気に勝負を決めよう。

音速タックルの使いかた

音速タックルは出始めから上半身のやられ判定が低くなるので、相手のけん制技をかいくぐって当てることが可能だ。ガードされると弱でさえ通常投げでの反撃が確定してしまうので確実にヒットさせるのが重要だが、威力が高くて起き攻めも可能なので意識して使っていきたいところ。

弱と強ではやられ判定の大きさに違いがあり、弱の方が姿勢が低くなるのもポイント。強は中間距離の通常技によるけん制に合わせ、弱は特定のキャンセル必殺技に合わせるのが理想だ。特に弱は飛び道具をくぐることができるので、通常技キャンセル飛び道具の連係に対して効果的。読みも交ぜつつ積極的に狙ってみよう。

さらにステップアップさせるなら、ヒートアップを活用しよう。ヒートアップ中の音速タックルはヒットさせると壁バウンドを誘発するので追撃が狙えるぞ。問題はコマンド入力になるが、これはB＋C＋D同時押しを使うと楽になる。

[illegible]のでけん制技に合わせやすい。[illegible]

ヒット確認連続技を増やす

定番のしゃがみB×2のほかにも、Aバリファイショットや近距離立ちCからの連続技など、ヒット確認連続技が豊富なウルス。1は近距離立ちCから目押しで立ちBがつながることを利用したもの。立ちBを省いて強バリファイブレイドへいきなりつないでも連続になるぞ。近距離立ちCは下段ガチ不能なので、しゃがみBと交ぜて使ってどちらもヒット確認からダメージを奪える。2は弱攻撃2発からのもの。バシリスク・バーストはAC同時押しでバリファイブレイドを出すと楽。

新着コンボ

1：近距離立ちC→Cバリファイブレイド→バクオンロードマスター
2：立ちA→立ちB→バシリスク・バースト→（ヒートアップ発動）→バリファイブレイド※

※対オリヴィア、ワトソン、フェイス、ドンパルブ、フリード限定

マルコ Marco

Text：OYZ

チャーシューを使った強力なループ起き攻めと立ち回りのめくりジャンプ↓＋Cを解説。戦い方の幅を広げよう。

チャーシューで起き攻めループ

始動は、ヒート発動→しゃがみC→しゃがみD。入力は、↓方向＋B＋C＋D同時押し→↓方向＋D→↓↘→＋Aとし、ヒートアップ発動と同時にしゃがみCを出す。その後、しゃがみDの硬直中に入力したAチャーシューファイヤーが、起き上がりに重なればO.K.だ。あとは、ファイヤーの2～3段目をガードさせているときに、ハイジャンプで相手を飛び越すだけ。ガード方向が左右入れ替わるため、ヒット率が非常に高いぞ。ファイヤーヒットからは、ジャンプD→しゃがみC→しゃがみDと連続ヒットさせて、同じように弱チャーシューファイヤーを重ねれば、2ループ目の完成となる。

この起き攻めは3ループまで可能で、そこまで決まると大ダメージ。4ループ目は残念ながら時間切れとなり、ファイヤーが途中で無くなる。

[illegible]相手の起き上がりに重ねる。

[illegible]ガード方向が変わる。

立ち回りでめくりを狙う！

けん制の↘＋Dが届く距離では、ジャンプ中↓＋Cを使って防御を崩せる。ステップ～昇りジャンプ↓＋Cとすれば、見切られにくいめくり攻撃に。やや昇り気味（最速だと地上技を連続ヒットさせにくい）に出して、ヒット確認しつつダイナラッシュにつなげよう。なお、めくりを警戒する相手には、垂直ジャンプ↓＋Cを交ぜると効果的。この場合も、ヒットすればダイナラッシュにつながる。

ステップ～ジャンプで横方向に勢いをつけて、めくりジャンプ↓＋Cを当てる。

オリヴィア Olivia

Text：MVP

今回は相手の投げとガチに有効な二つの技に注目していく。割り込みを阻止して相手を押さえ込もう。

エンプレス・リリーを使いこなす

低めにガードさせれば有利になり、ボタンをホールドで小ジャンプへ移行できるエンプレス・リリーは攻めの幅を広げるのに活躍する。ジャンプCを意識させた後に使うのが基本で、相手のガチに対して有効だ。このとき相手がエンプレス・リリーへガチを狙った場合、今度はボタンホールドの小ジャンプからジャンプCを出せばフルコンボを狙っていける。エンプレス・リリーがヒットした場合も追撃ができるため、どの選択肢からも大ダメージが可能。相手はガチを狙いにくくなるぞ。

エンプレス・リリーが低めの位置でガードされた後は有利な状況なので、打撃とシャル・ウィ・ダンス？を狙おう。打撃はしゃがみA、しゃがみBが主力だが、近距離立ちCもオススメ。ガードさせれば有利になり、ヒット時はしゃがみBがつながるぞ。

なおボタンホールドの小ジャンプ後はスキが無いので着地投げも有効な選択肢。シャル・ウィ・ダンス？は発生がやや遅いので通常投げを使おう。

[illegible]エンプレス・リリー[illegible]小ジャンプ[illegible]

立ちBからの攻め

近距離ではしゃがみAからのアタックセットが主軸になるが、立ちBからの攻めも覚えよう。立ちBからはしゃがみDと↘＋Dが有力で、特に↘＋Dは相手の背後に回るためほんろうできる。モーションを見てからガチで反応されることもあるが、ヒットすると大幅に有利な状態になるのでしゃがみCからの連続技を決められるぞ。なお立ちBからは→＋Dを出すこともできるが、割り込みに滅法弱いのが難点。最大までためるとガード不能になるのでガードが固い相手に効果が期待できる。

新着コンボ

1：↘＋D→しゃがみC→Cデンティ・リヴィー→ケンティフォリア
2：近距離立ちC→しゃがみB→エグランテリア

アシュレー Ashley

Text：OYZ

前進するラバーズを使えば、起き攻めで左右にガードを揺さぶれる。パターンを覚えて、起き攻めをループだ!

起き攻め（基本編）

起き攻めの選択肢は以下の三つ。
①立ちB(2段目)→Aグランス・ウイング
②立ちC(2段目)→A or Cグランス・ウイング
③スティールユー

①②はタイミングよく起き上がりに重ねて、暴れの打撃をつぶそう。③はガードorガチマッチ対策を兼ねた投げ技。なお、対セドリックのみ立ちCが2ヒットしないので、①の選択肢はやめよう。

起き攻め（応用編）

前述した①や②の起き攻めが成功した後は、さらに強力な起き攻めができる。Aグランス・ウイングのヒット後、少し歩いてラバーズorその場からラバーズを出すといい。前者は相手の背後に回り込む、一方、後者は正面だ。その後、起き攻め(基本編)をループさせるといいぞ。

なお、グランス・ウイング後に地上受け身を取ると投げが確定する。特にオリビア、アシュレー、ドンバルブ、こより、フリードには、その場からのラバーズが地上受け身に確定ヒット。また、マルコには歩いてから、セドリック、ワトソン、デスブリンガーにはダッシュから通常投げが地上受け身に確定する。

最後に、新着コンボはラバーズ始動のものを掲載。連続技1は硬直終了を待って⇓⇙⇒B＋D同時押しと入力するのがコツで、ヒートアップからロマンスウイング(斜め上)が出せる。

近くでAグランス・ウイングを当てると起き攻めのチャンス。少し歩いてラバーズを出せば……

新着コンボ

1：ラバーズ→(ヒートアップ発動)→{ロマンスウィング(斜め上)～エア･ロマンスウィング(横)～エア・ロマンスウィング(斜め下)～グランス・ウィング×2}→ロイヤルハート
2：ラバーズ→しゃがみC→シークレットデザイア

フェイス Face

Text：OYZ

連係必殺技がキモのフェイス。各技の性能を覚えて攻めの継続手段を構築し、打撃と投げの二択に磨きをかけよう。

連係の有利、不利を知る

フェイスの連係必殺技にはスキが少ない。特に、主力となるAワイルドカムバックやAフロンティアショット後は、4フレーム不利となるだけ。ヒット確認して荒野のバズーカにつなげつつ、ガードされた後も攻めを継続するといい。

4フレーム不利な状況から攻めを継続するなら、しゃがみDがオススメ。リーチが長く下段攻撃、発生の遅い割り込み技や立ちガチマッチなどによく当たる。また、立ちD→Aフロンティアショットも優秀で、出始めから少したつと下半身無敵となるため、下段攻撃を避けつつ当たりやすい。

なお、フェイス戦に慣れた相手は、ガチドライブで割り込んでくる。そんな相手には、フロンティアショットをキャンセルして投げを決めよう。

技名	ガード後の状況
ワイルドカムバック(弱)	-4フレーム
ワイルドカムバック(強)	-1フレーム
フロンティアショット(弱)	-4フレーム
フロンティアショット(強)	-1フレーム
ミドルウエスタン(弱)	+0フレーム
ミドルウエスタン(強)	+5フレーム
グランドウエスタン(弱)	-4フレーム
グランドウエスタン(強)	-17フレーム

投げ抜けを誘う

フェイスの通常投げを投げ抜けで回避する相手には、投げ失敗ポーズを誘発させるといい。Cワイルドカムバック→Aフロンティアショットで、投げを回避しつつヒット確認。ヒット時は荒野のバズーカにつなげると大ダメージを与えられる。主に、前歩き、前ステップ、前ジャンプから密着まで接近し、そこからCワイルドカムバックを出すと効果的だ。起き攻めなどにも使えるぞ。

前ステップからの投げを[illegible]て、わざとらしく接近し、投げ間合いに入ってから[illegible]

ドンバルブ Donvalve

Text：OYZ

ヒップ・デ・ドン[illegible]の起き攻めとガチドライブ[illegible]のコツを[illegible]。[illegible]のガ[illegible]!

ヒップ・デ・ドン[illegible]の起き攻め

ヒップ・デ・ドンは、遠距離からでもダウンを奪えるため、罠主体のワトソンやパワーアップを[illegible]デスブリンガー戦で活躍する。その後の起き攻めを確立し、ダメージに結びつけよう。

オススメの起き攻めは主に三つある。
①カタパルト・ハンマー
②カタパルト・スロー
③(少しボタンを押し続ける)カタパルト・スロー

[illegible]ジャンプで逃げる相手用。しっかり重ねれば、ジャンプ前に当たるので空中ガチマッチされることも無い。②はガードを崩す投げ。起き上がりにある投げ不能時間も考慮し、近い場合は少し後ろに歩いてから出すといい。③は打撃の暴れを読んだ選択肢。タイミングが合えば、多段の超必殺技でさえスーパーアーマーで耐えてつかまえる。

ガチドライブからの[illegible]

1の場合、一番のキモは最初のハイジャンプC。壁から跳ね返ってくる相手と高さを合わせるようにハイジャンプし、[illegible]ギリギリでジャンプCを当てる。[illegible]ってくる[illegible]その巨体で邪魔する[illegible]。その後、2回あるハイジャンプDはどちらもジャンプの[illegible]。[illegible]画面端が近くなら、[illegible]ドン・スウィング→フライングドンケーキとするとダメージが上がるぞ。

新着コンボ

1：[illegible]
2：[illegible]カタパルト・スロー→フライングドンケーキ

こより Coyori

Text：OYZ

全キャラ中唯一空中ダッシュを持つこより。その活用法とヒートアップ時の連係を活かした攻め手を紹介。

空中ダッシュを使いこなす

マルコ、ウルス、ワトソン以外の立ち状態の大きい相手には、空中ダッシュCが2発当たる。そのため、空中ダッシュA→しゃがみBと空中ダッシュCが強力な攻め手となる。というのも、しゃがみBとジャンプCの2段目が、ちょうど下段or中段の二択になるのだ。このとき重要なのが仕掛ける距離で、ラウンド開始より若干遠めがいいぞ。

なお、この連係は起き攻めにも活用できる。深堀り茶でダウンを奪った際は、バックステップ→空中ダッシュ。あとは起き上がりに重なるように、上記の二択を迫れば完璧だ。

しゃがみBを警戒する相手は、ジャンプCの2段目からヒットする。地上の連続技につなげ

他に、全キャラに対して有効なのが、空中ダッシュBと空中ダッシュ→着地しゃがみBの二択。後者は空中ダッシュ後に、素早く後ろ方向にレバーを入れ、早めに着地するのがポイントだ。

ヒートアップで崩す！

ヒートアップ中の連係を活かした攻めを二つ紹介しよう。一つ目は➡＋B→ジャンプCのアタックセットを利用した攻め。中段攻撃となる上、しゃがみやられの大きいドンバルブ、デスプリンガー、ワトソン、画面端のこよりに2ヒットする。そのまま、地上コンボのしゃがみB→立ちC→立ちC→一番茶→深堀り茶→（昇りジャンプB→ジャンプキャンセル空中ダッシュB）×3→空中強風車→雑巾重ね、につなげるといい。なお格段に難しくなるが、その他のキャラにも➡＋B→ジャンプC(空振り)→しゃがみBと空振りを挟んで連続ヒットする。しゃがみBを最速で出すのがコツだ。

二つ目は、裏番茶→深堀り茶の連係。背後に回り込む裏番茶はヒットしやすい。裏番茶がカウンターヒットorしゃがみヒットすれば、深堀り茶まで連続になり空中コンボまで決まるぞ。

セドリック Cedric

Text：MVP

今回はStドロップキックに注目していく。うまく使いこなしてより大きなダメージを与えていこう。

タメながらの立ち回り

Stドロップキックはボタンホールドでためることができ、タメ時間で技の性質が変化する。LV 1だとあまり強くはないが、LV 2からは攻撃発生が早くなって連続技に使いやすくなる。タメればタメるだけ強いのでなるべくボタンはホールドし続けるクセを付けよう。特に投げやガチの操作をしっかりするのがポイントだ。

St ドロップキックがLV 2以上ならばあらゆる状況からヒット確認をしていこう。とくにしゃがみA→しゃがみBとつないだときや、エバンジェリカルヒット時、立ちCヒット時などが有力で、どれもヒット確認は容易だ。LV3になっていれば壁バウンドした相手に簡単な連続技を決めるだけで、すぐにLV 2を使った立ち回りが可能なので、近距離戦が大きくパワーアップするぞ。

また、比較的タメ時間が短いため立ち回りに使うのも有効。エバンジェリカルをガチした相手に奇襲をかけたり、相手のけん制技の戻りに合わせるといい。ヒートアップを使えば画面の暗転演出でさらに見切られにくくなるぞ。

新着コンボ

1：立ちC→LV 3ドロップキック→しゃがみC→Dホーリーデヴォーション
2：しゃがみB→LV 3ドロップキック→エタニティオブリグレット

このように優れたSt ドロップキックだが、Dボタンをホールドしている関係でしゃがみD、立ちDなどが使えない点に注意。しゃがみDはリーチの長い下段技で使いやすく、立ちDはジャンプ防止に強力な技。どちらも中間距離の主力技なので、Dタメがばれると相手は下段ガチをする必要が無くなる。しゃがみBの届く間合いで使おう。

フリード Freed

Text：MVP

今回はヒートアップを使った強力な連続技や連係を紹介していく。タメ時間をしっかり把握しよう。

連続技をマスター

ヒートアップ中は必殺技に残像が付いて連続技を狙いやすくなる。Aマグナムジェッターはよほどの遠い間合いでなければ連続ヒットし、大幅に有利だ。このためタメが完了していればマグナムジェッター×2といった芸当も可能。

右下に紹介した連続技は中段のBファントムダイブでガードを崩しながら一気にダメージを与える連続技。跳び込み後など近距離になる状況から狙うと有効だ。ポイントはファントムダイブでしゃがみ状態を崩した後、立ちBで強制立ちやられに変える点。これでマグナムジェッターが当てられるようになる。最初のマグナムジェッターは立ちBから早めにレバーを前に入れつつ、⬅＋Aで出すこと。こうするとより早くタメが開始でき、マグナムジェッター×2が可能になる。なおこの連続技は距離が離れてすぐにAマグナムジェッターが届かなくなるので、Cマグナムジェッターから超必殺技へつなげること。

ガードを揺さぶる場合はヒートアップ発動から下段のBファントムグライドを狙うのが有効だが、こちらは相手を浮かせてしまって追撃ができないのが難点。しゃがみBとマグナムジェッターを使い分けてごまかすのが重要になる。

新着コンボ

1：（ヒートアップ発動）Bファントムダイブ→立ちB→Aマグナムジェッター×2→しゃがみC→Cマグナムジェッター→マグナムジェットランディング

またヒートアップを使った連係は通常投げ後も有効。Cマグナムジェッターの残像部分を相手の起き上がりに重ねて、ジャンプ攻撃から攻めるといい。相手に対処されにくいぞ。

ワトソン Watson

Text：MVP

目的に合わせた起き攻めのパターンを作ろう。ダウン回避の可否と有利時間がポイントになる。

投げを絡めた攻め

通常投げを決めた後はDトラバサ・ミノールを設置してフロントステップから攻めるのが常とう手段だが、相手の起き上がりにぴったり攻撃を重ねるのはやや難しいのでリバーサル技には注意したい。特にレベルアップの絡まない下段は捨てて中段へガチを狙われるケースが厄介だ。一方通常投げの対の選択肢として有効なのが立ちB。これは出始めから少したつと投げ無敵になるぞ。

連続技の使い分け

相手をしゃがみCで浮かせた後はレベルアップを計るか、ダメージを取るか、起き攻めを重視するかで連続技を使い分けていこう。

レベルアップを図る場合はジャンプD→空中⬇＋B→ジャンプCと決めるのが有効だが、着地時の有利時間は短め。ジャンプキャンセル後に着地寸前でジャンプCを当てて着地後にトラバサ・ミノールを設置する方が起き攻めは強力になるぞ。

レベルアップは重要だが、レベル2以上ならばダメージを取るのも有効になってくる

ダメージを取る場合はBタイニー・ドロップ→アルスパイル・アルムリフが強力だ。起き攻め重視の場合は、ジャンプD→Dフォーリン・ドロップがオススメ。この連続技はダウン回避不能で、着地後にかなり有利な状態になる。Dトラバサ・ミノールを設置した後にステップ→ジャンプCを狙えば、相手の起き上がりにジャンプCを低めに重ねられるのだ。またジャンプCを出さずに着地しゃがみBで下段を狙うのも有効で、どちらも直後にトラバサ・ミノールが襲うことになり、強力な攻めを展開できる。

Dフォーリン・ドロップ後はダウン回避不能で起き攻めがしやすい。設置後は[illegible]

デスブリンガー DeathBringer

Text：MVP

今回は憤怒の叫びと近距離戦に注目。出した後に有利になる技を覚えて連係を強化しよう。

憤怒の叫びの狙いどころ

憤怒の叫びは投げを決めた後や連続技でD焼尽の攻め手を決めた後が安全。ただしパワーアップはかなり強力なのでスキを見て使っていきたい。

いったんパワーアップできたときはスーパーアーマーで突進するC呪いの軍馬が強力だが、ステップの速度強化も見逃せない。というのもデスブリンガーの通常投げは非常に投げ間合いが広く、相手の投げ間合いの外から投げを決めることが可能。よって相手が投げ抜けしかできないこの間合いからのしゃがみBと投げの二択が強力になる。強化後ならばステップ投げ自体が反応されにくく、さらに投げ間合いを把握していれば打撃も対応されにくくなるぞ。積極的に攻めるチャンスだ。

打撃に関しては新たに立ちAと近距離立ちCに注目。立ちAはしゃがんだ相手に空振りしてしまうものの、ヒットさせるとしゃがみAや近距離立ちCが目押しでつながる。しゃがみAにつなげばさらにしゃがみDや➡＋Dを絡めた連係を組めるのがオイシイ。しゃがんだ相手に空振りした場合はすぐに投げでフォローをすると割り込まれにくい。攻撃時に使うといい技だ。一方近距離立ちCは下段ガチ不能なので単純にしゃがみB狙いのガチ対策になっている。ガードされても有利な状態なので、アタックセットの➡＋Dと目押ししゃがみBで二択を仕掛けたり、少し前進して投げor近距離立ちC、焼尽の攻め手を狙うのが有効な選択肢だ。近距離認識間合いも広いので、ジャンプする相手にも当てやすいぞ。

この間合いから通常投げで投げることが可能。憤怒の叫びで強化後はステップ投げが超強力だ

近距離立ちCからの攻めはデスブリンガーのフォーパータイ[illegible]投げも交ぜつつ[illegible]

目指せスペース拡大！ BattleFantasiaファンページ

「BF団」開設！

すべてはBFのために！　と全国のファンのためファンコーナーが設置されたぞ。5月某日に開催された総決起集会では、空席を除けば満員という盛況ぶりを早くもアピール（脳内）。ワトソンのホワホワ、セドリックの両面性、女性陣への果てない思いなどをイラストや文章に記してアルカディア編集部「BF団」宛にに送りつけてほしい。なおディレクターの岩崎恵美子女史が質問に答えたり、答えなかったりするコーナーも展開していくので、キャラの細かい疑問やストーリーの気になる部分をみんなのチカラで明らかにしていこう！　というわけで最初の質問は→からどうぞ！

Q.ロイヤルガードの仕事とセンチュリオンパスについて教えて！

■ロイヤルガードの仕事

王族の身辺警護が仕事です。
彼らは王家の軍隊の中でも選び抜かれたエリート中のエリートであり、軍隊に所属するもののあこがれとも言える存在です。

■センチュリオンパス

限られた人間のみ持つ事を許された、エグゼクティブパスです。
（編集部注：現代で言うところのプラチナカードのようなものと思われる）

お金を持たずに外へ出てトラブルを起こすオリヴィアに、彼女の教育係が持たせてくれたのでした。
（教育係はオリヴィアのエンディングで彼女と踊っている犬みたいな人です）

アシュレーが持っているブラックセンチュリオンパスは、オリヴィアが持つパスとは少々異なるモノのようです。

変革の流れに乗り遅れるな!?

アクエリアンエイジ オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発 売 日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

いよいよプレイヤー待望の大型バージョンアップが決定！　その情報に加えて、先行で使用可能な追加カードの詳細をお伝えするぞ!!

本文では、以下の用語を略称表記しています。マインドブレイカー＝MB/キャラクター＝CH/勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

混迷の時代に訪れる変革のとき その追加要素を徹底チェック!!

『アクエリアンエイジ オルタナティブ(以下、AAA)』の本格稼働から約3カ月が経過。これまで2度のバランス調整を受けたが、今回は新要素メインのバージョンアップであることが判明！　6月上旬に公開予定の新モード「アクエリアンテイル」に加えて、さらに多くの追加要素＆バランス調整などが加えられる予定だ。

中でも注目すべきは、メインビジュアルとして使用されていた主要CHの追加カード。現時点で何枚が追加されるか不明だが、プレイ環境の変化は必至だろう。

これ以外では、メールマガジン配信が主だったモバイルコンテンツも、『AAA』との連動コンテンツへと完全リニューアル！　アバター編集やカスタマイズ・アイテムの購入など、一部メインユニットの機能を携帯サイトから利用可能になる。

さらに、追加カード導入を受けて、大幅なバランス調整も予定されている。これらのバージョンアップ日程は調整中だが、携帯サイトのメールマガジンで随時情報を更新予定。いますぐ、右記のアドレスからメルマガ登録しておこう！

待望の追加カード

カードだけでなく、アバターアイテムも充実！　中には携帯専用のアイテムがあったりするらしいが？

PRカードの先行カード3枚に加えて、主要キャラ3枚の追加が確定。残りの追加カードについては次号以降で取り上げる予定だ。

いよいよ実戦投入！

追加カードを一足早くゲット！ 『月光の秘儀』PRカード

本家「Saga 3」の第4弾エクスパンションに封入された、「AAA」のPRカードリスト＆先行使用が可能な追加カード3枚を徹底チェック！

既にご存じのプレイヤーも居ると思うが、先日発売された本家『月光の秘儀』。そのPRカード9枚の中に、何と追加カード3枚が含まれていると判明！　これらの追加カードは、もちろん現バージョンでも使用可能。その詳しいスキル効果などを解説しておこう。

コレクターアイテム的なカードから、強力な能力を持つものまである。

新規PRカードは全9種類

『月光の秘儀』に封入された『AAA』対応のPRカードは、旧カードも含めて全9種類が存在(リスト参照)。追加カードの詳細については、右ページを参照のこと。

■価格:420円(税込み)　／　1パック9枚入り(内PR1枚)
■発売日:2007年5月25日(発売中)

稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
C	タイムトリッパー “時田　歩”	3	3	2
C	アマテラスの依代　“高原　日見呼”	1	2	2
C	月影　“服部　忍”	3	2	2
C	クルセイダー　“イザベル・フランドール”	4	3	2
C	マーメイド・ヒロイン　“アフロディーテ”	4	5	2
C	“ディーヴァ”神后パールヴァティ	1	0	2
R	ライトニング・ディーヴァ “東海林 光”	3	2	3
R	四天王結界	5	-	-
R	ドラグーン・エンプレス　“イアーリス”	4	4	4

AAA事典 「Sage3プレミアムデッキ」のPRカードについて：『月光の秘儀』と同時期に発売された『Sage3プレミアムデッキ』には、『AAA』とのコラボレーションPRカードが入っている。ただし、これらのPRカードはあくまでも本家仕様。当然『AAA』仕様のPRカードではないため、筐体では認識されない。いわゆる逆PRカードなので、間違って使用しないように注意しよう。

新たに追加された勢力別のストーリーモード

アクエリアンテイル実装

カード追加に先駆けて、先行してプレイ可能になる新モード「アクエリアンテイル」。このストーリーモードでは、本家『アクエリアンエイジ』をベースに構築された勢力別のシナリオを、対CPU戦で楽しめる。

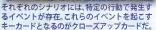
基本的なゲームシステムは大きく変わらないが、アクエリアンテイル専用のルールとして「ストーリーポイント」を導入。その合計ポイントによってクリアランクが決定されて、ランクが高いほど多くのカスタムポイントが入手可能な仕組みだ。

また、通常のシングルプレイとともに、継続プレイが値引きされる設定となった。初戦に勝利すれば、2戦目のプレイ料金が安くなるぞ!!

まずはモード選択で「アクエリアンテイル」を選択し……

続いて勢力別のシナリオ選択画面へ。ここでは各シナリオの達成率が表示されて、それぞれの進行度なども一目で簡単にチェックできる。

CHECK POINT クローズアップカードの登録でキャラクターイベントが発生！

それぞれのシナリオには、特定の行動で発生するイベントが存在。これらのイベントを起こすキーカードとなるのがクローズアップカードだ。

条件がそろえばイベントが発生！　ストーリーポイントに加算される仕組みだ。ちなみに監修は、原作者・中井まれかつ氏が担当しているぞ!!

QRコードとアドレスからi-mode、EZweb、Yahoo!ケータイで『アクエリアンエイジ オルタナティブ モバイル』にアクセス可能（一部機種は非対応）。なお、運動機能は無料で利用できます（パケット通信費は別途必要）。

http://aaa-m.net　にアクセス！

調整後の一番人気は？ AAAデータベース

さまざまなデータを取り上げるコーナー第2回目は、期間限定の全カード使用率をピックアップ。果たして調整後に人気を集めて、躍進したカードは存在するのか……結果発表!!

コスト1が上位を独占！

先月に続いて、今月はバランス調整直後～大会終了までのカード使用率をチェック！　3勢力デッキといった特殊なプレイ環境も手伝ってか、定番のコスト1CHが上位を独占する結果に。大幅な下方修正を受けたことで、"沖田総司"は首位の座から11位へ転落。緑勢力の"ティアマト"が14位からトップへと躍進している。

そんな中にあって、"カマエル"＆"ルシフェル"といった黒勢力のアタッカー人気は相変わらず。勢力使用率から見ても、やはり黒勢力が依然として根強い人気を誇っている。

大地母神"ティアマト"

緑勢力の定番コスト1CHで、ハワー依存のダメージ系範囲スキルで光弾スキルも相殺可能。パワー2とコストパフォーマンスも高く序盤の頼れる存在だ。

■勢力別の使用率

カード勢力	総使用率
イレイザー（黒）	21.27%
WIZ-DOM（青）	18.26%
ダークロア（緑）	17.50%
阿頼耶識（赤）	15.04%
E.G.O.（白）	14.83%
極星帝国（黄）	13.10%

■カード使用順 トップ10

順位	使用回数	カード名称
1	47178	大地母神"ティアマト"
2	42623	賢者"マーリン"
3	42506	アークエンジェル"カマエル"
4	37127	総参謀長"メタトロン"
5	35357	凪巫女"鹿島栞"
6	35218	アマテラスの依代"高原日見呼"
7	34376	メイド長"佐々原藍子"
8	32026	応龍
9	30673	パニッシュメントII
10	30312	アークエンジェル"ルシフェル"

■カード使用率 ワースト10

順位	使用回数	カード名称
90	1100	地母仙"ジョカ"
89	1874	スーパーアイドル"小鳥遊ひびき"
88	2014	反巫女"比良坂桃子"
87	2946	天仙"西王母"
86	3086	ジャンクボーグ"柴原瑞希"
85	3118	葬神"アヌビス"
84	3395	パラディン"イザベル・フランドール"
83	3807	斎乃王"伊勢あかり"
82	3921	天仙"九天玄女"
81	4574	イノセントタイガー "ブランシュ"

ライトニング・シューター"東海林 光"

パラメータこそ低めだが、光弾系の妨害スキルが秀逸。相手の通常攻撃を約10カウント封じられるため、戦闘中CHへの援護射撃で一方的にダメージを与えられる。

コスト3でパワー2は心許ない感じだが、サポート役として見れば非常に優秀。2連射する光弾スキルは、弾速も速めで扱いやすい。

四天王結界

赤勢力の新たなオルタレーションカードで、発動後にMBを中心とした円形の結界を約15カウント展開する。この結界はMBが移動することで位置を変更可能だ。

フィールドと結界で敵を追い詰める攻撃的な使い方も。ダッシュ＆テレポートは進行不能だが、突進スキルは止まらないので注意！

女帝竜"イアーリス"

4並びのパラメータだけを見ても、その強さがうかがえる黒勢力の強カード。スキル発動でCHの周囲に3個の光弾が停滞、通常攻撃時に同時ヒットもさせられる。

周囲の光弾は約15カウントで消滅するが、発動が早く連続で装着可能。光弾を使い切ったら、フィールドを動き回って付け直そう。

AAA事典　マッチングシステムの変更点：以前、本誌でマッチングシステムの詳細を掲載したが、現バージョンでは一部に変更が加えられた様子。具体的には「対戦プレイヤーの段位検索が1段階のみ」となっており、自分のマスターランクを基準とした上下+1の範囲でしかマッチしなくなった。なお、対象プレイヤーが居ない場合、待機状態のCPU戦になるのは今まで通りだ。

自身の腕に合わせ、全力で楽しむべし!!

今回は大人気曲「CROSSROAD」を徹底解剖!!　初の全難易度攻略に、クリエーターコメントも交えてお届けしよう。また、前号に引き続き、段位認定十段を全曲攻略するぞ。

beatmaniaIIDX14 GOLD
- メーカー：KONAMI
- ジャンル：DJシミュレーション
- 操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
- 発売日：2007年2月(稼働中)
- 使用基板：—

Text:ハメコ。

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

「CROSSROAD」徹底解剖！

メロディアスなユーロトランスに、せつなさを感じさせるTAHIRIHの[illegible]渡る人気曲、「CROSSROAD」。楽曲に[illegible]応えがあるだけでなく、N、H、Aすべてがたたき心地と難度のバランスが良く、どんな腕前のプレイヤーでも楽しくたたけるのだ。以下に難度別の攻略を用意したので、自身の腕前に合わせて読み進めてほしい。

DRAMATIC EURO TRANCE

CROSSROAD

BPM：170／jun with TAHIRIH

HYPER (SP-8)

早めのBPMに、8分間隔の単鍵盤や同時押し、出現頻度高めのスクラッチで構成されているHYPER。重要なのは、鍵盤とスクラッチのコンビネーションをさばく能力。また、連続スクラッチのテクニックも必要となるぞ。

A：8分間隔の同時押しをさばく

10～13小節間は1を含む同時押し→7を含む同時押しの8分、14～17小節間は1の四つ打ちを基点に8分メインの譜面が展開。4を含む同時押しをオブジェが偏った側の手一つでたたくようにすれば、リズムを合わせやすい。

B：こすれ!!　連続スクラッチ

59～60小節目には、5連スクラッチが登場する。16分間隔での連続Sをキレイに取るコツは、スクラッチを担当する小指の力を抜いておき、無駄な距離を押し引きしないようにすること。BPMが早いので心して掛かろう。

C：鍵盤&スクラッチに対応せよ

ラストとなる72～75小節間は、パターンが少ない8分間隔の同時押しに、スクラッチが交ざってくる。S＋4[illegible]といった形が頻発するので、混乱しないためにもSを取らない側の人差し指で担当するのが安全だろう。

CREATOR'S COMMENT

全方位から「CROSSROAD」を楽しんでもらうべく、作曲者 jun さんとムービーを手掛けた GOLI さんからコメントをゲット！　お二人のコメントも交差しております（笑）。

Composer　jun

「Why did you go away」に続き、「CROSSROAD」も GOLI さんがアニメを描いてくれました☆
　実は 2 曲とも、事前打ち合わせはほとんどナシなんです。曲を聴いて、GOLI さんならではの世界を膨らませてくれます。jun はそれがいつも楽しみで、制作中はずっと興味津々なのですが、実は GOLI さんは完成前のアニメを見せてはくれません（泣）。なので、「アニメが完成したよ～」という情報をもらったら、すぐにⅡDX チームのスタッフさんにお願いしてプレイさせてもらうんです。感動の瞬間です。
「CROSSROAD」……タイトルのごとく、右と左に分岐する“未来”を、美しいアニメと共に奏でてみてくださいね。「Left Story」、「Right Story」それぞれの世界観を感じていただけるとうれしいです♥

jun

Movie Designer　GOLI

　GOLI です。jun さんの曲をやらせていただきました。右と左で 2 曲です。テーマは後悔の未来と幸福な未来の分岐……。曲を聞かせていただいた時に、そんなきっかけの種をいただきます。
>完成前のアニメを見せてはくれません（泣）。
　いや、だって恥ずかしいじゃないですか～（汗）。曲を書いた方に作業中の仕事を見せるのは極度に緊張するたちの GOLI です。多分、曲を生み出した jun さんよりもこの 2 曲を聴いてます。制作中は 24 時間ループですから（笑）。

GOLI 松元

ラストは全難度共通

　最後の小節、77 小節目には、思い出したかのように 4 連スクラッチが飛び込んでくる。これは、NORMAL、HYPER、ANOTHER すべての難度に共通。特に NORMAL は後半が難しいため、ここに至るまでにグルーヴゲージが減少していることが多い。4 連スクラッチを忘れていたり、BAD ハマりしてしまうとクリアに失敗しやすいので要注意だ。

NORMAL (SP-5)

8 分間隔の単鍵盤や鍵盤とスクラッチのコンビネーション、最後には 8 分間隔の同時押しも出てくるなど、☆ 5 にしてはかなり難しい NORMAL。ⅡDX シリーズの基礎が詰まっているので、練習には最適といえよう。

D

D:“ラス殺し”にめげるな !!

　NORMAL のキーポイントは、ラストである 72～75 小節間。BPM170 と高速な上に、基本リズムが 8 分間隔、しかも同時押し有り、スクラッチ有りと、初級者にはキビシイ内容なのだ。鍵盤部分は 1＋3、2＋4、3＋7＋5 のそれぞれ交互押しが軸となる。最初の二つは左手で担当、余った鍵盤は右手で 3＋7＋5 の 3 以外を右手で取ろう。あとは、S を取った後、素早く指を戻せるかどうかが試されるぞ。

ANOTHER (SP-10)

ANOTHER の特徴は、「同時押しパターンの多さと密度」、その一言に尽きる。BPM が早いこともあり、譜面認識能力の向上やさまざまな同時押しの練習に役立つ譜面なので、ランダムを併用してやり込んでみてほしい。

E

59小節
58小節
57小節

F

E：難解な同時押しの 8 分

　10～17 小節間は、三つ、四つ同時押しが登場する 8 分間隔地帯。なお、10～12 小節間は 1＋7＋α→3＋α→…、14～15 小節間は 1＋5＋α→[illegible]＋α→…、15～16 小節間は 1＋[illegible]＋α→[illegible]＋α→…と展開する。全体的に左側に偏っているので、[illegible] は右手で取るといい。

F：同時押しから 5 連スクラッチへ

　57～58 小節間の難解な同時押しは、8 分間隔の 4 があること、その後にスクラッチが来ることを考え、4 をスクラッチと逆の手で常に担当しておくのが安全。ただし、1P 側だと右手で 5＋7→4＋6→5＋7→…、といった忙しい動きを要求されることに注意したい。
　58 小節後半～59 小節目はスクラッチがいやらしい。5 連スクラッチもあって指が疲れやすいので、小指の力を抜いてプレイするように。

段位認定モード十段を攻略！

シリーズ中でも最高難度と噂されている『ⅡDX GOLD』のSP十段。通常モードではまだ選曲できない「電人、暁に斃れる。」、「Candy Galy」を含め、難所の譜面を掲載するとともに一挙攻略!! すべての楽曲に共通して特濃の譜面密度を誇るので、楽曲終了時のリザルト画面ではしっかりと腕を休めることも重要なポイントだぞ。

NU-NRG

電人、暁に斃れる。

(ANOTHER)

BPM：165／L.E.D.-G

L.E.D.氏が誇る"電人"シリーズ最新作。休みない乱打とスクラッチのコンビネーションが凶悪で、むしろプレイヤーが"暁に斃れる"のでは!?

ラストの極悪乱打を耐え切れ

この乱打は68小節目から続いているが、ラストに近付くに連れ、Sの登場回数が増えるのがミソ。76～77小節間はオブジェが左側に偏っているので、1～3を左手、4より右を右手で担当するのがオススメ。続いて78～[illegible]S が登場する。1P側でプレイする際、79小節目のみS、1、2のみを左手、それ以外を右手で担当するように、指配置を素早くシフトする必要が出てくるぞ。

イントロの[illegible]1[illegible]隔連打＋Sに乱打の組み合わせ。1P側でのプレイ時はS、1、2を左手、残りを右手で補佐しよう。2P側では、1～4までを左手で取り、Sを担当する右手を助けよう。

45小節
44小節
43小節
42小節
41小節
40小節
39小節
38小節
S 1 2 3 4 5 6 7

NU-SKOOL BREAKS

LASER CRUSTER

(ANOTHER)

BPM：152／L.E.D.

#beat2よりプレイ可能になった解禁ANOTHERの一つ。ポイントとなるのは、"乱打をさばきつつSを取る技術"、"2重階段の見切りと処理"の二つだ。

2重階段を処理せよ

十段の楽曲ではもっとも簡単だと思われる2曲目。1曲目で減少したグルーヴゲージを回復させるためにも、気を抜かずにたたき切りたい。序盤は1～3、もしくは5～7の階段＋それ以外といった形なので、ある程度指が動けば対応できるハズ。

38～45小節間は、二～三つ同時押しが16分間隔で登場する、2重階段に近いパターン。4が軸となって頻発するため、あらかじめどちらの手で4を担当するか決め、そちら側の人差し指を4の上に固定しておくこと。なお、Sも何度か出現するので、やはりSを担当しない手で4を担当するのがオススメだ。なお、BADハマりすると持ち直しにくい点には要注意。

RENAISSANCE

AA

(ANOTHER)

BPM：154 ／ D.J.Amuro

『IIDX RED』最難関曲の一つ。BPMが標準的でスクラッチが少ない分、鍵盤部分の密度、パターンの多さは全曲を通しても特に難しい部類に入る。

譜面未掲載の前半戦

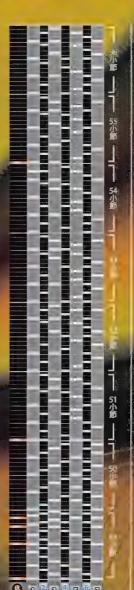
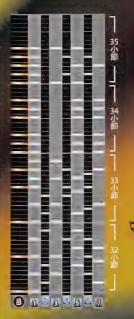
譜面を掲載していない部分になるが、最初の難関はスタート直後の6〜9小節間。8分間隔での二つ同時押し→三つ同時押し繰り返しと、16分間隔の階段が同時に登場する高密度地帯となっている。リズム自体はわかりやすいので、あとはいかに見切り、そしてたたくかだけだ。ここでゲージを失ってもいいように、2曲目でしっかりグルーヴゲージを稼いでおくべし。

超高密度な譜面を解析せよ

49小節目は16分の2重階段とSのコンビネーションから、24分間隔の乱打に移行する最高密度地帯。ここは綺麗にたたき切ることよりも、指配置を崩さずに続く50小節目に移行することに重点を置く。

50小節目は2重階段地帯。右手で5〜7を担当すれば、左手は単純に1→2→3→4→……の階段を繰り返すだけで済む。

51小節目以降はラストまで四つ同時押しを含む乱打地帯が続く。Sの出現頻度が低いので、1〜3を左手、5〜7を右手で担当し、4は前後の運指のバランスを考えて、より楽になる手で取っていこう。

67小節
66小節
65小節
64小節
S 1 2 3 4 5 6 7

HAPPY

Candy Galy

(ANOTHER)

BPM：184 ／ Risk Junk-G

「One More Lovely」のRisk Junk氏が送る高速で高難度な一曲。BPMが早い上に乱打が続くので、指の体力をどこまで持たせられるかが勝負!!

素早い連続スクラッチを!

前半は8分間隔の同時押しに若干16分が交じる程度で、比較的簡単。3曲目で減ったグルーヴゲージを回復していこう。

32〜35小節間は8分間隔での同時押し＋Sが嫌らしい。1P側なら1、2、Sを左手で、2P側なら6、7、Sを右手で担当し、小さい動きで連続Sを処理していこう。

ただただ耐えよ!

60小節以降からラストまでは、16分間隔のオブジェに若干同時押しが交じる乱打地帯。譜面だけで見ると密度の薄さから簡単に見えるが、高速BPMのせいで実際は相当な体力を要することになる。

また、63、67、71小節目と、4小節ごとにより難しい乱打が入る。76小節目まではSが少ないので、1〜3を左手、5〜7を右手、4を得意な手で担当していこう。

ラストの90〜93小節間は乱打だけでなくSも大量に出現。とはいえ、ある程度グルーヴゲージを残しておけば、少しくらい失敗しても十分に耐え切れるハズだ。

十段の厚き壁　〜ハメコ。奮戦記〜

さて今回十段を攻略するにあたり、不肖ながらハメコ。本人も幾度となく十段に挑戦したのですが、まずは「電人、暁に斃れる。」の洗礼を受け、次に「LASER CRUSTER」の2重階段でBADハマリして、「AA」の最高密度地帯で涙を飲むっつー具合でして。マジ親指痛かったです。

この無謀なるチャレンジにて得た感想は、やっぱり「反復練習」が大事だということ。段位認定コースは正規譜面限定なので、練習の効果が現れやすく、自分の進化がさらなるモチベーションにつながるのがいいところ。そんなワケで、諦めずに何度も挑戦しまくってくれ!! 以上ッ!!

今回は前回シルエットだった2曲＋もう1曲の隠し楽曲3曲の条件を大公開!! さらにそのほかの隠し曲のシルエットも……？ インターネットランキングに向けての攻略講座もあるよ!!

pop'n music15 ADVENTURE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2007年4月(稼働中)
■使用基板：――

Text：赤男

隠し曲3曲を大・公・開！

MZD

ラテンREMIX

曲　名：El pais del sol
(GIVE ME MORE SALSA MIX)

アーティスト：Berimbau '66

ななな、なんと！ 『1』の楽曲のラテンがリミックスとして登場!! ラテンがもっと楽しく激しくリミックスされている楽曲だよ。楽しくたたいてラテンのリズムを演奏しよう!!

出現条件

①ドンモミーを自キャラに選択する（バトルモード時は1P、2P共に満たす）
②1ステージ目or2ステージ目にラテンの付く曲（ラテン、ラテンポップ、ラテンピアノ、ラテンロック、ラテンエンカ）をプレイしクリア。

プロポーズREMIX

曲　名：ふたりのマニフェスト
(Circle of the afternoon MIX)

アーティスト：DJ SIMON

サイモンマンがリミックスを引っさげて、隠し曲にも登場!! 不思議な感じが漂うテクノになっている。EXでは曲以上にビックリするような譜面もあったりするのだ。久々に登場のMZDにも注目！

MZD

出現条件

①1ステージ目に肥塚さん関連の楽曲（プロポーズ、ルネッサンス、J-ハウスポップ、ビタースウィートポップ、シャイポップ）をS-ランダム（注1）をかけてクリア。
②2ステージ目にREMIX曲（注2）をS-ランダムをかけてクリア。
※注1
オプション選択画面時で選択できる、スーパーランダムの略称。
※注2
ジャンル名にREMIXとついている曲のみ。
例）大河REMIX、オキナワREMIX→OK
ドラムン[illegible]、テク[illegible]→NG

HANEMANN

ウォートラントゥルーパーズ

曲　名：ウォートラン・メインテーマ
アーティスト：Jimmy Weckl

アーケードガンシューティングゲーム「ウォートラントゥルーパーズ」がポップンに参戦、メインテーマを陽気に演奏しよう。キャラはハーネマン軍曹がポップンに登場だ！ キミは軍曹のしごきに耐えられるか!?

出現条件

①1ステージ、2ステージ目のどちらかでコナミアーケードゲーム楽曲（クイズマジックアカデミー、麻雀格闘倶楽部、グラディウス、グラディウス2、[illegible]、ドリーミー）をプレイしてクリア。
②リザルトの数字の何処かに「573（[illegible]）」が入っている。

そしてさらに……？

鞭を持ったようなキャラクターのシルエットを入手！ 走りながらだれかと戦っているのかな？

これでインターネットランキングも怖くない!?

EXPERT MODE IR対策講座

印無しコース編

ポップンをやっているからには一度はインターネットランキングでいい成績を残してみたいと思ったことはないだろうか？ そんなキミにIR講座！ ぜひ読んで参考にしてもらいたい！

IRとは？

IRとはINTERNET RANKINGの略称で、『ポップン6』から毎シリーズ開催されている。全国のプレイヤーと4曲のコースの合計点で競い合う熱い企画だ！ GREATの上の判定COOLを使用して曲をプレイするので、点数が出にくいのも特徴。

プレイ終了後に順位が表示されるので、自分が全国で何番目なのかもすぐに分かるのだ！

EXPERT MODEの変更点

今作のEXPERT MODEには変更点がいくつかあるので注意しよう！ 一つ目は印無しコースとハードコースの区別化だ。これによってノーマル、ハイパー、EXの三つの譜面がコースに入り乱れている。二つ目はゲージの変更、ゲージが減りやすくなったがコンボをつないでいくと回復していくようになった。三つ目はマークの付加。今作からはコースごとにフルコンボやパーフェクトをするとメダルが付くようになった。

スタイリッシュコース

難度：★★★

STAGE 1	ニューソウル
STAGE 2	アーバンメロウポップ
STAGE 3	ガラージハウス
STAGE 4	ボーイズR&B

全体的に難度が低く、ノート数が少ない4曲で構成されているスタイリッシュコース。そのため、スーパーランダムでプレイするのがオススメ。リズムも4分や8分の取りやすいリズムで振ってくるので、片方の手でリズムを取りながらもう片方の手でボタンをたたいていくとCOOLが取りやすい。

この曲をPICK UP!

ガラージハウス

曲名：together 4ever

アーティスト：Sota Fujimori feat. yoshiko

LV：15 (N) /26 (H) /36 (EX)　BPM：140

この曲で一番注意すべきなのが、38小節目から39小節目にある16分の5連打。ほかの箇所は簡単なリズムなのだが、この個所だけ詰まって降ってくるのだ。スーパーランダムで譜面を散らすと、この個所で泣きを見ることになるので、この曲は正規かミラーでプレイしよう。

生き様コース

難度：★★★★★

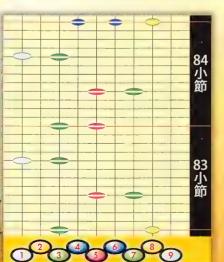
STAGE 1	ウェルフェア
STAGE 2	エレキ族
STAGE 3	ケンドーロック
STAGE 4	ヒップロック4

[illegible]無しコースの中では最も難しいコース。ノーマル譜面でもノート数が多い曲ばかりなのだ。ハイパーよりリズムが単調といっても、3個押し4個押しが普通に降ってくるので、ランダムなどで散らすのはオススメできない。正規かミラーで曲ごとに一通りプレイしてみて、得意な方を見極めよう。

デフォルト曲のノーマル譜面で最高難度の曲。ノーマルとして挑むのではなく、ハイパーに挑んでいるくらいの気持ちで挑もう。63～64小節目のような同時押し譜面が出てくるので注意。どうしても押せない場合は、同時押し部分を捨てて、片方だけ取るといった方法もある。

六

大人のためのインストコース

難度：★★★★★

STAGE 1	ウォーリアー
STAGE 2	ヴェネツィアーニ
STAGE 3	フューチャーフュージョン
STAGE 4	パーカッシヴ2

多種多様な種類の譜面が交ざっている、テクニカルなコース。高得点を取るために、それぞれしっかりと対策を立てておこう。特に4曲目の"パーカッシヴ2"はBPMが大きく変化する曲なので、自分に合わせたハイスピードオプションを選択しないと、3曲目までの成果が台無しなんてことも……。

BPMが208と早めの楽曲なので、リズムが取りにくくCOOLが若干取りづらいかも？　リズムは単調なのでスーパーランダムで譜面を散らすのもありだが、84小節目のように3個押しが待ち受けているので、スーパーランダムでプレイする場合は注意してボタンをたたかないといけない。

DIAMANTE

アジアンガールズコース

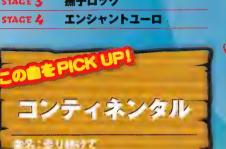
難度：★★★★★

リズムの取りやすい4曲で構成されているため、比較的点数は出やすい。しかし、その分リズムが崩れると取り返しにくいコースでもある。正規かミラーの譜面で練習して、いつもやっているスピードより1段階早いスピードでプレイしてみよう。その方がCOOLを取りやすいかもしれない。

STAGE 1	コンティネンタル
STAGE 2	超中華流行歌曲
STAGE 3	撫子ロック
STAGE 4	エンシャントユーロ

コンティネンタル

曲名：[illegible]

アーティスト：[illegible]

LV：16 (N) /23 (H) /31 (EX)　BPM：140

印無しコースでは唯一のハイパー譜面。1曲目にプレイすることになるが、ノート数は501と一番多いので、油断しないようにしよう。14～15小節目のような、片手でリズムを取らないといけない譜面はGOODやGREATが出やすい。同時押しが少ないので、スーパーランダムでプレイするのも一つの手。

胸キュンコース

難度：★★★★★

アジアンガールズコース以上に、単調なリズムで、遅いBPMの曲で構成されている。後半になるにつれてBPMが早くなっていくので、集中力が途切れやすい。オプションでのハイスピード調整は重要になってくるので慎重にしよう。3個以上の同時押しが少ないので、スーパーランダムもオススメ。

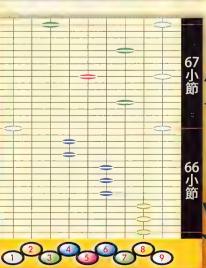
STAGE 1	ピンキッシュ
STAGE 2	シャイポップ
STAGE 3	ガールフッド
STAGE 4	青春ロック

ガールフッド

曲名：[illegible]

アーティスト：[illegible]

[illegible]

“ガールフッド”は後半に出てくる上、前半2曲のプレイ後だと早く感じてしまう。そのため、COOLを取りにくくなってしまうことも。しかし、譜面自体は同時押しが少なく、66小節のようにまとまった構成で降ってくるので、スーパーランダムでプレイすると点数が上がりやすい。

福多塚町の平和を取り戻せ！

むちむちポーク！

エクステンドが早い本作では、稼ぎのコツを押さえれば残機がドンドン増える。ステージ2までを攻略！

むちむちポーク!
■メーカー　：ケイブ
■ジャンル　：元祖むっちり系シューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2007年4月
■使用基板：－

Text：C・LAN

稼げば稼ぐほどクリアに近付く？　稼ぎの基本スタイルを理解しよう

本作の大きな特徴として挙げられるのが、クリア重視のスタイルと稼ぎ重視のスタイルが共通しているという点だ。キントン（金塊）を1万点まで育てたら、ショットで敵を破壊してブートンを回収→ラードアタックでキントン回収、という流れをこまめに繰り返すのが基本方針になる。ある程度ゲージをためてから放出した方がいい場面もあるが、始めはこの流れを意識するだけでスコアが大きく伸びていくはずだ。

そして、スコアを稼ぐことによる最大のメリットが残機である。通常設定は1千万点のエブリエクステンド。効率よく稼げば、ステージによっては2機も3機も残機を増やせたりする。この良循環をこなすことで、クリアが徐々に近付いてくるだろう。稼ぐことでゲームランクは上昇しやすくなるが、それでも総合的に見れば楽になるぞ。では、ステージの攻略に入る前に、見落としやすい知識を解説しよう。

中ボスとボスをラードアタックで倒すと敵弾もキントンになる。場所によっては500万点以上入る。

ラードアタックを撃ちやめる（Aを押す）まで自動回収しない。そのため、こまめに撃つことが重要なのだ。

ラードゲージのしくみ

ラードアタックはBボタンの長押しで出せるが、Bボタンを1回押した状態ではゲージの色が青になるだけで、減少はしない。敵を引き付けてラードアタックを使うような場所では、あらかじめ青の状態で待ち構えておけば、スムーズに攻撃できる。

ラードアタックが出るまでにはわずかなタイムラグがある。敵を引き付け過ぎるとと体当たりされやすいので十分注意しよう。

ブートンの青回収にご用心

ラードアタックを撃っている間は、ブートンを回収してもラードゲージは増加せずに得点アイテムになる。ゲージを増やしながらキントンを出すことはできないようになっているのだ。ブートンを回収したいときは、Aボタンを押してゲージを赤に戻そう。

ラードアタックで破壊すると大量のブートンを出す給水タンク。即座にAボタンを押してキントンを回収しつつゲージをためよう。

貫通弾の意外な特性

ラードゲージが無い状態か、ポークアップ（パワーアップ）が最低の状態では、Bボタンの長押しで貫通弾が発射される。これで倒した敵からは、通常の2倍のブートンが出るのだ。面スタート時などでゲージが空の場合は、なるべく貫通弾を使おう。

左がショット、右が貫通弾で破壊した状態。地上物は自動回収されることも無いので便利。開幕以外にも有効な場面は多い。

スコトラ開催決定！

今回も豪華賞品を用意!!

	ブルーサンダー		プラチナハリケーン		レッドシャドウ		福多塚市営鉄道本線(a、b)		豚様別荘(A棟、B棟)
	100pts		100pts		100pts		500pts		500pts

STAGE 1 福多塚水田

キントンを早めに育てるには、自機をホーミングするXF-04ルリカケス（以下ルリカケス）の撃ち方が重要。体当たりされないように。

ステージ1は、敵の攻撃そのものはあまり激しくはない。ただし、キントンを効率よく育成&回収しようとすると、危険なポイントがいくつかある。E-6コウノトリ（以下コウノトリ）が落とす爆弾卵は、ブートン（およびキントン）の出現量が通常のザコよりも多い。なるべく多くを爆弾卵を出現させてから破壊しよう。

キントンを10000点まで育てよう

ポークアップ後は、ラードアタックを小出しにしてキントンを育てていく。注意点は、ルリカケスを撃ちやめたら右上への動きを交えること。下に逃げると追い詰められやすい。また、ゲージが切れたときに地上敵が多ければ、貫通弾をしっかり使おう。福多塚市営鉄道本線（以下列車）直前の74式軽装甲車などは差が出るポイントだ。

機動装甲車ツキノワ（以下ツキノワ）までに育てるのを目標に。

POINT A 開幕〜斜め列車地帯

ルリカケスは、ラードアタックをやめるときのAで少し撃ち、キントンとブートンを同時回収するのがポイント。コウノトリは、爆弾卵からブートンを回収。右側の74式系装甲車×3にラードアタックを撃ち、そのまま貫通弾で2機目を破壊。3機目に再度ラードアタックを放つ。

キントンが育つまでは回転重視。コウノトリ本体は最後にショットで倒そう。

直前の74式装甲車を貫通弾で倒せば、列車でも2〜3回育てられる。

POINT B ツキノワ〜中ボス

ツキノワは砲台を破壊してしばらく放置。この間一定周期で飛来するF-1スズメ、および左右のザコを使ってキントンを効率よく育てたい。ルリカケス2編隊目は頭の1〜2機、最後の列車はムシクイのブートンでラードアタックを撃って稼ごう。

ツキノワは砲台をはがした後も耐久力が高い。少し撃ち込んでおこう。

列車自身はキントンしか出さないので、少しゲージを残して来るといい。

POINT C コウノトリ地帯

中ボスを破壊後は地面に残ったブートンを回収し、コウノトリに使用。1機目のコウノトリは爆弾卵が3個出た辺りで使えば、ちょうど本体ごと巻き込める。2機目は爆弾卵を一つだけ破壊して使おう。3機目本体と4機目の爆弾卵（一つ目）はショット破壊でブートンを回収。

爆弾卵を最下段付近で倒すとキントンが出ない。気持ち早めに撃とう。

爆弾卵はブートンの補給源でもある。これでゲージをためよう。

POINT D ルリカケス&福多塚ロイド偵察用地帯

ポイントCでためたラードゲージを、左のコウノトリを巻き込む形でルリカケスに合わせて放出。その後右端まで移動して右のルリカケスまでつなぎ、最後の数機をショットで破壊してブートンを回収。切り返しながら、今度は左から来るルリカケスをキントンに変換しよう。

最後のコウノトリは残しておこう。爆弾卵でブートンをためておく。

ルリカケスは合計6編隊出現。切り返し時にゲージが切れるよう調整。

ショットでルリカケスを撃ち過ぎないように気を付けたい。切り返し後の体当たりにも要注意。

最後の列車は中ボスにぶつかって破壊されるので、ラードゲージがある場合は早めに撃とう。

74式軽装甲車は、ラードアタックのゲージ切れ後の貫通弾で倒して、ブートンを多く出す。

貫通弾で破壊して回収すればラードMAXになるが、ショットで破壊してもゲージは足りる。

中ボス 福多塚戦闘列車 カエンジシ

本体：10000pts　側面砲塔：1000pts　火の弾ガイ：100pts

主砲から放たれる火の弾ガイは破壊可能なので、基本的には側面砲塔の弾にさえ気を付ければいい。火の弾ガイは弾速が速いため、あまりに大きな左右の動きは控えよう。また、画面最上段へ行ってしまえば敵弾が一切来ないので、安全確実に撃破できる。稼ぐ場合は側面砲塔を一つ破壊し、そのブートンでラードアタックを放つ。ただし、らふて以外の2キャラは少し本体に撃ち込んでから使う必要がある。

左右どちらかの側面砲塔を破壊してブートンを回収。らふてはここでたまったゲージだけで中ボスを倒せる。

最上段が安全地帯。らふて以外のキャラはここでダメージ調整するといい。普通に倒す場合も活用できる。

XF-04ルリカケス	福多塚ロイド偵察用		E-6コウノトリ			爆弾卵	74式軽装甲車			トン兵
100pts	本体 300pts	砲塔 200pts	本体 1000pts	プロペラ砲台×2 各1000pts	ハッチ 500pts	500pts	本体 300pts	砲塔(青) 210pts	砲塔(緑・赤) 200pts	100pts

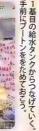
STAGE 2 福多塚ふれあい商店街

ステージ2では、画面右端に設置されている給水タンクがポイント。うまく活用すれば、間断無くラードアタックで攻撃を続けられる。

ステージ2では、編隊を組んで飛来する無人戦闘機ハチドリ（以下ハチドリ）をいかにラードアタックで撃てるかが重要。そのために役立つのが前半に4基ある給水タンクだ。給水タンクはラードアタックで破壊時のみ、大量のブートンを出す。これでゲージを補充していけば、前半はほぼラードアタックを撃ちっぱなしで進める。破壊後は即座にAを押し、ゲージを赤にすることを忘れずに。これはキントンを自動回収する意味も兼ねている。

前半はハチドリを撃つためのブートンを、64式戦車でまかないながら進もう。

1基目の給水タンクからつなげていく。手前にブートンをためておこう。

POINT A 開幕～給水タンク1基目

64式戦車を急いで破壊し、ブートンを回収したらハチドリに合わせてラードアタックを放とう。交差点を過ぎたら、右に給水タンクが見えてくる。給水タンクは若干耐久力が高いので、ここはブートンの回収を重視。右から来るハチドリを巻き込みながらブートンを出そう。

基本は64式戦車でブートンをため、ハチドリにラードアタック。

ハチドリを撃ちながら給水タンクへつなぐ。回収はすぐに再使用。

POINT B 給水タンク2基目～はしご戦車バベル

ラードアタックを2連続で使用。1回目は左のハチドリ、2回目は右のハチドリに合わせよう。2回目の最後に2基目の給水タンクを巻き込み破壊。タイミングが早いと給水タンクが出現しないので、引き付けつつ使おう。このゲージははしご戦車バベルまで使用する。

左→右と連続でハチドリが来る。まずはこれをラードアタックで撃とう。

給水タンクからブートン回収後、はしご戦車バベルにラードアタック。

POINT C 給水タンク3基目～中ボス

はしご戦車バベルを倒したら、福田塚ロイド偵察用までブートンをためる。ハチドリが左右から同時に来るので、ラードアタックを撃ちながら右へ行き給水タンクを破壊。ブートン回収後に左へ切り返す。左のハチドリに体当たりされやすいので早め早めを意識しよう。

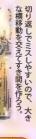
74式戦車は砲塔が変化し7ウェイを撃つ。まとめて大きくかわそう。

4基目の給水タンクから出したブートンは、ハチドリ編隊×4に使おう。

POINT D オオクジャク地帯～ライチョウ

F-24オオクジャクはショットで1機破壊し、2機をラードアタックで倒す。7機目で回収したブートンを、回転式機関砲戦車グリプトドンに使用。機関砲を破壊してから使うようにしよう。エチゼンクラゲは、2編隊目（左）からブートンを回収しハチドリラッシュに備えよう。

オオクジャクは貫通弾で破壊したい。ラードアタックは早めに。

切り返しでミスしやすいので、大きな横移動を交えてすき間を作ろう。

中ボス F-5オオタカ

本体：1000pts

中ボス前にはAH-95ライチョウ（以下ライチョウ）が3機出現するが、3機目はショットか貫通弾で破壊してゲージをためておこう。F-5オオタカは左右の翼からバルカンを常時高速連射しているので、まずは中央下に陣取ろう。その後どちらかのバルカンそばに寄って撃ち込む。F-15オオタカは左右の砲台から回転弾か3ウェイのどちらかで攻撃してくる。バルカンに張り付けば、3ウェイが来たときにまとめて大きくよけられる。

ライチョウは砲台を破壊すれば虫の息。わずかなゲージで倒せる。3機目で中ボス用にブートンを回収。

3ウェイに追い詰められないように、バルカンそばから動く。砲台の攻撃が3～4回終わったらラードアタック。

[illegible]	[illegible]			無人戦闘機ハチドリ	64式戦車		給水タンク（[illegible]）	イマイ鉄工製給水タンク
200pts	本体 1000pts	車輪×4 各5000pts	キャノン砲 500pts	100pts	本体 300pts	砲塔 100pts	0pts	0pts

STAGE1 BOSS
ターキー・パストラミ

本体：10000pts／翼の装甲：1000pts
後部中央ハッチ：10000pts
後部左右ハッチ（×2）：5000pts
肩部砲塔（×2）：5000pts
モモ砲台（×2）：10000pts
足砲塔（×2）：2000pts
尻尾砲塔：50000pts

ハード・ボイルド	スクランブル
300pts	1000pts

このボスには多数のパーツが存在し、破壊するごとに攻撃が激しさを増す。さっさと本体を落とすだけなら問題は無いが、稼ぐ場合はある程度パーツを破壊して敵弾を増やす必要がある。ラードアタックの狙い目は、尻尾砲塔の下にある射出口から放たれる全方位の水色弾。始めに開く左右モモ砲台をショットで、次に中央の尻尾砲塔をラードアタックで破壊しよう。これ以降はランダム要素が交じるので、開いた砲台をショットで破壊してゲージをためる。キントンは画面上に512個までしか出現しないので、パーツを多少残してもオーケー。

道中最後のザコとモモ砲台のブートンで、尻尾砲塔にラードアタック。この後はパーツに撃ち込むときだけショットを撃つように。

この攻撃中にラードアタックで倒せば500万強をゲット。うまくダメージを調節しよう。らふては攻撃力が高いので注意。

第一形態

最初にモモ砲台が開くが、それ以降はランダム。左右奥にある肩部砲塔は、自機狙い弾を撃つ足砲塔破壊後に開く。後部中央ハッチはスクランブル、後部左右ハッチはハード・ボイルドを射出。前者はゲージためにに有効だ。尻尾砲台を破壊すると第二形態へ移行。

後部中央ハッチ以外のパーツは開いた順に破壊してOK。肩部砲塔以外のパーツは、耐久力が低め。

モモ砲台の攻撃後、顔の下にある尻尾砲台が実体化する。これ破壊すると第二形態へ移行する。

第二形態

緑弾をばらまく攻撃と、尻尾砲塔があった場所から全方位水色弾の攻撃を繰り返す。いずれも砲台を破壊することはできない。これ以外に各パーツのランダム攻撃が加わる。パーツを破壊し過ぎると厳しくなるが、パーツ2個以下残しを目安にラードアタックで破壊しよう。

水色弾は残りパーツが多いほど間隔も広い。スコアを意識しないなら全力で撃ち込んで即座に破壊！

緑弾の射出方向は自機に依存しない。画面上部隅へ行けば安全だ。ただし体当たりとパーツ攻撃に注意。

STAGE2 BOSS
ビーフストロガノフ

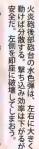
本体：（第一形態）5000pts／（二形態）：10000pts
大火炎砲（×2）：1000pts
火炎砲後部砲台（×16）：10000pts
外モモ砲台（×2）：5000pts
サーロイン大砲：10000pts
リブ速射砲台：5000pts
巨大肩ロース砲台（×2）：5000pts

ジャーキーミサイル
100pts

ボス出現時は、左の火炎砲後部砲台に重なって撃ち込める。第一形態は火炎砲後部砲台からの水色弾と大火炎砲のバーナーを繰り返す。水色弾は左右へ大きく振り子のように動いてかわそう。大火炎砲を二つとも破壊するとサーロイン砲台が出現。動いていれば当たらないが、弾速が早く外モモ砲台の広角弾と混合になる。出会い頭のミスに十分注意。第二形態は、巨大な水色弾をばらまく巨大肩ロース砲台の攻撃がメイン。片方を集中攻撃しよう。最後の広角弾は1回おきに細弾が交じる。このときは左右端から中央に動くと避けやすい。

火炎砲後部砲台の水色弾は、左右に大きく動けば分散する。撃ち込み効率は下がるが安全だ。左側を即座に破壊してしまおう。

最後は本体上部からこの攻撃が来る。ラードアタックを放つときに、ジャーキーミサイルが直撃しやすい。動きながら撃とう。

第一形態

火炎砲後部砲台と大火炎砲の攻撃が交互に来る。火炎砲後部砲台を破壊すると、広角弾を放つ外モモ砲台に変化。大火炎砲を二つとも破壊するとサーロイン大砲が実体化して、2発一組の弾を撃つ。外モモ砲台×2とサーロイン大砲を破壊すれば第二形態に移行。

水色弾が止んだら大火炎砲のサイン。素早く中央か画面上へ。砲台に重なって一気に破壊しよう。

二組ある各砲台は、片側ずつ破壊していくのがオススメ。サーロイン大砲にはラードアタックを。

第二形態

まずは中央のリブ速射砲台と肩ロース砲台の攻撃。いずれも常時撃ち込めるわけではないので、チャンスを見逃さないように。これらをすべて破壊すると、本体からノコギリ型の広角弾＋細弾＋ジャーキーミサイルの混合攻撃。この時点で破壊可能なパーツは無い。

片側の巨大肩ロース砲台→リブ速射砲台→残った巨大肩ロース砲台、という順で破壊するといい。

ラードアタックを放つまでの一瞬の間が怖い。ジャーキーミサイルが止んだときに早めに発動しよう。

はしご車[illegible]				AH-95ライチョウ		F-24オオクジャク	[illegible]クリアトト				エチゼンクラゲ	
本体 1000pts	車輪×8 各1000pts	はしご×2 各1000pts	砲塔 1000pts	本体 5000pts	砲塔 500pts	500pts	本体 1000pts	車輪×4 各5000pts	[illegible]×2 各1000pts	キャノン砲 1000pts	本体 300pts	砲塔 200pts

最新バージョンのOTHERカードを一挙公開!!

待望のカード追加を含むバージョンアップを果たした『ベースボールボールヒーローズ2』。今回は最も手に入れにくいといわれているOTHERカードと、黒カードの一部を公開。自力で引くまではここで鑑賞すべし！

ベースボールヒーローズ2
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2007年5月下旬(稼働中)
■使用基板：—

（社）日本野球機構承認　NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ 13 球場公認
ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2006年ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。

Text: マンモス丸谷

コレクション性の高い新カード群

『ベースボールヒーローズ2』に新バージョンが登場！「パワーアップバージョン」と名付けられた今回の追加カードでは、各球団レアカードを含めて140枚以上のカードが新たに登場するようだ。2006年のシーズンに活躍、または何らかの記録を達成した選手が主にカード化されている。特に記録を達成した選手は"その瞬間"の写真がカードになっているので、野球ファンなら能力の数値に関係無く手に入れたい逸品になっているぞ。

今回はその中からレアカードの1カテゴリー「OTHERカード」12枚と、レギュラーカード24枚を一挙に公開！　特にOTHERカードは「GREATよりも引きにくい!?」といわれているだけに、ここでしっかりチェックしておくべし！

ダルビッシュ有

球界のエースに成長した感のあるダルビッシュが待望のレアカード化。制球以外の数値がアップ。誕生日の写真を使ったカードは"ダル様"ファンにはたまらない!?

片岡 易之

ミートの数値が16になり、打撃の能力が向上。走攻守そろった基本性能に加え、小技もベテラン顔負けの巧さを見せる。ショートの守備もそつなくこなす。

清原 和博

通算1500打点、4000塁打を記念したカード。写真は昨季のオリックスのベストゲームといっても過言ではない(？)サヨナラ満塁ホームランを放った瞬間だ。

松中 信彦

松中の隠れた魅力、チームメイトを鼓舞する走塁シーンをカード化。昨季の結果を反映してかパワーは下がったが、守備、走力はアップ。総合値は上昇している。

福浦 和也

地元出身の主力選手として絶大な人気を誇る安打製造機。昨季は腰痛と左手骨折に悩まされながらも6年連続の3割を達成した。球界屈指の一塁守備も魅力。

一場 靖弘

2006年は負けが先行したが、高い完投能力が評価されて、スタミナが上昇。ほかの能力はそのままなので、今バージョンではさらに活躍させられるはずだ。

山本 昌

最年長でのノーヒットノーランを達成した瞬間をカード化。順調にいけば、次は200勝記念か!?　ちなみに能力値自体は前バージョンと変化が無いようだ。

石井 一久

帰国1年目で11勝をマークし、古田ヤクルトのAクラス入りに貢献。球威が1ポイント強化されており、早い段階から"速球派"な石井一久の投球を再現できるはずだ。

梵 英心

新人王獲得によりレアカード化。もともと高かった走力以外の数値が大幅に強化され、総合値が10もアップ。他球団のショートと見劣りしないカードに成長した。

矢野 輝弘

2シーズン連続で4割を超えた盗塁阻止率が評価されて、送球の数値が上昇。ちなみにカードには表記されていないが、2006年に通算100本塁打を記録している。

二岡 智宏

プロ野球史上初の2打席連続満塁本塁打を記録した昨年4月30日の打席をカード化。今バージョンでも強打の遊撃手として変わらぬ活躍を見せてくれるだろう。

石井 琢朗

パワーは1ポイントダウンしたがミートが大幅に向上。写真は球団新記録、通算2082安打を達成した瞬間。期間限定のユニフォームなのも隠れたポイントか。

自球団の戦力アップにつながるレギュラーカードも一部公開！

北海道日本ハムファイターズ

田中 賢介

武田 勝

日本一に大きく貢献した2選手が大幅にパワーアップして黒カード化。武田勝は制球以外、田中賢介は送球を除くすべての数値が上昇しており、球界屈指の中継ぎ左腕、二塁手としてゲーム中でも実力を発揮するはずだ。

中日ドラゴンズ

井端 弘和

佐藤 充

前半戦に勝ち星を重ね、リーグ優勝を支えた佐藤。制球とスタミナが2ずつ上がり、先発としてそん色無いカードに成長した。井端はミートがダウンした代わりにパワーが向上。強い打球を飛ばせるようになった!?

福岡ソフトバンクホークス

山崎 勝己

松田 宣浩

松田、山崎ともに、首脳陣の"ガマン"の起用で昨シーズン成長を遂げた選手。山崎はホークスーの強肩捕手に進化。松田もミートが1ポイントアップ。守備も三塁手としては12球団屈指の数値をキープしている。

阪神タイガース

林 威助

下柳 剛

新バージョンの下柳は、総合値は前作と同じだがスタミナと制球が向上しており、先発としては使いやすいカードになっている。昨季代打として頭角を表した林は、打撃の総合力が向上。地味に守備力もアップしている。

西武ライオンズ

福地 寿樹

細川 亨

正捕手として確固たる地位を築いた細川は送球、守備が進化。守りに関しては最高レベルの捕手になった。走りのスペシャリスト、福地は守備力が14に。スタメントとして使いやすいカードになっているぞ。

東京ヤクルトスワローズ

米野 智人

花田 真人

花田は昨季中継ぎの中心としてフル回転した若手選手。前作の白カードから変化球、コントロールが2ポイントずつ上昇した。シーズンを通して一軍に定着した米野はミートが向上し、打撃面でも貢献しやすくなった。

千葉ロッテマリーンズ

諸積 兼司

小野 晋吾

勝ち星には恵まれなかったものの、終始安定した投球内容を見せた小野はコントロールが1ポイント向上。諸積のカードはまさにメモリアル。引退セレモニーのヘッドスライディングをベストアングルから激写！

読売ジャイアンツ

矢野 謙次

西村 健太郎

威力あるストレートが魅力の西村は、黒カード化によりスタミナがアップ。バージョンアップのたびに総合値が上昇する矢野は、今回ミートが上昇。チーム内で貴重なバランスのいい外野手としての価値がより高くなっ

オリックス・バファローズ

北川 博敏

大西 宏明

打撃の向上により、主力選手に成長した大西。それが反映されてか本バージョンではミートが2ポイントアップ。ケガを押して1年間出場した北川は黒カードに返り咲き。こちらもミートが2ポイント上昇している。

広島東洋カープ

倉 義和

ダグラス

2006年は黒田に次ぐ9勝をマークしたダグラス。今回は球威、変化球が強化され、使い勝手がかなり向上。倉はもともと定評のある守備面の数値がアップ。これでゲーム内でも、昨季併用された石原とタメを張れるか!?

東北楽天ゴールデンイーグルス

関川 浩一

山崎 武司

楽天からは年齢を感じさせないプレイでチームを引っ張る選手が登場。山崎はチーム屈指の打撃力はそのままに黒カード化。関川のカードには1試合4犠打のプロ野球タイ記録を達成した試合の写真が使用されている。

横浜ベイスターズ

鈴木 尚典

川村 丈夫

川村は総合値が下がってしまったが、依然高いレベルでまとまっている好選手。今季のような先発起用にも耐えられるだろう。鈴木尚典はミートがアップ。打撃に関しては十分スタメンを飾れるカードになっている。

リズムにあわせて

TM

「GAMEBOY ADVANCE」で発売されるやいなや大人気を博した"ノリ感ゲーム"、『リズム天国』が何とッ!! 今度はアーケードゲームとして帰ってきた!! 操作がとってもシンプルなので、老若男女すべての人がめくるめく"ノリ感"の世界を楽しめちゃうのだ♪

Text：ハメコ。

リズム天国
■メーカー：セガ
■ジャンル：ノリ感♪ゲーム
■操作方法：4方向ボタン＋Aボタン＋Bボタン
■発売日：2007年秋
■使用基板：NAOMI

簡単なのに盛り上がる、注目の移植タイトル登場!

『リズム天国』のルールは、さまざまな趣向がこらされたリズムゲームに挑戦して、軽快に流れ出る音楽に合わせ、リズミカルにボタンをたたくだけ。自身のノリとリズム感、つまりは"ノリ感"を試す、たったそれだけの遊びやす〜いゲームなのだ。

アーケード版では二人同時プレイが可能となった上、ゲーム終了時にはお互いの相性が発表されるオマケ付き!! 恋人や家族、友達同士でもノリノリになれること請け合いだぞ。

一人もいいけど

ユニークなリズムゲームは何と40種類以上。己のノリ感を信じ、自己ベストを目指して精進せよ!! もしもゲームをクリアできなくたって、必ず2ステージ遊べちゃうという親切設計なのだ。

二人ならもっと楽しい

二人で一緒に遊べば楽しさ100倍以上!! ノリ感を通じて友達との相性を計るもよし、どちらのノリ感が優れているか、ガチンコで競い合うもよしだ。

カラテ家 2P
とんでくるモノをAボタンでパンチ!
よくあるゲーム?
……かもね。

コミカルかつポップな世界観

均等に3つ!

あなた

ファミコン世代ならばノスタルジーを喚起せずにはいられない、コミカルなドット絵とポップでノリノリなサウンドが織り成す8bitな世界観は魅力抜群!!

CHECK! ノリ感とは?

リズムゲームが終わった後に計測される"ノリ感"、これは「きちんとリズムにノレているかどうか」を数値化したもの。もちろん、ノレていれば高得点となり、ノレていなければ「やりなおし」などと言われてしまう可能性もあるのだ。

どのリズムゲームも、ボタンをたたくタイミングには何らかのアクションが起こるが、目に頼っていてはノリ感UPは望めない。リズムを体で感じ、ボタンに伝えるのが高得点の秘けつだぞ。

ノリ感アップ!!

たくさんのゲームの中から三つを選んでご紹介!

ボールを打ったりヒゲを抜いたり行進したり……。愉快で楽しくヘンテコなリズムゲームは、全部で40種類以上も用意されているのだ。手始めにステージ1で選択できる三つのゲームを紹介するので、期待を膨らませながら読んでくださいなっ。

カラテ家

飛んで来るものをAボタンでパンチ、パンチ、パンチ!! 使うボタンはAボタンだけなので、ただノることだけに集中できる。ノッちまえば岩だって一突き!!

画面よりもノリを大事に!!

[illegible]

岩なんてっ……殴れちゃう!!

[illegible]

なぜだか野菜からヒゲが生えてきた⁉ リズムに合わせて脱毛しちゃおう。おっと、まきヒゲは剛毛なので、ボタンを長く押して引っ張らないと抜けないぞ。

お手本をよく聴こう

この野菜、ヒゲが生えて来るときも妙にグルーヴィー。実はこのリズム、抜くときのお手本にもなっているぞ。キチンと聴いて体に刻み込み、キレイな脱毛に挑め。

リズミカルに抜き抜き

ヒゲとヒゲの距離が脱毛のタイミングを表しているので、お手本のリズムと合わせて参考にするべし。なお、Aボタン、十字ボタンのどっちでも脱毛できるぞ。

マーチャ

勝手な行動はチームの志気にかかわるっ!! リーダーの指示に従ってキレイに行進するのだ。足踏みはAボタン、「気を付け」と言われたらBボタンで止まり、「右向け、右!」、「左向け、左!」の指示には十字ボタンを使う、ちょっぴり難しいゲーム。

リーダーの声を良く聴こう

リーダーの指示は絶対!! 行動を間違えると、すぐに機関車状態になっちゃうぞ。「左」や「右」を聴き間違えないように十分注意すること。

リズミカルに足踏みしよう

足を下ろすたびにAボタンをたたいていくと足踏みになる。[illegible]、みんなで足並みをそろえよう。うまくそろうとなかなか気持ち良くなったりします。

全部が出てくるリミックスもあるよ

[illegible]

筐体が目印!

リズム天国のキャラ満載の

筐体だってノリノリ仕様なのが『リズム天国』。ヘンテコだけどどこかカワイイデザインに仕上がっているぞ。遠くからでもすぐに『リズム天国』だと分かるハズ。稼働が楽しみ!

お気に入りのキャラで頂点を目指そう！

©EXAMU Inc.

アルカナハート FULL！
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発　売　日：2007年4月16日（稼働中）
■使用基板：－

稼働から1カ月半がたち、『FULL！』にも慣れてきた？　今回は各キャラの最新情報や対策に加え、勝負を分けることも多いアルカナフォースの使用ポイントを解説。覚えて勝率アップを目指そう！

発動ポイントを覚えて反撃を狙え！ アルカナフォース活用術

天使さんの力を解放するアルカナフォースって、うまく使えば連続技を抜けつつ反撃できちゃうみたいだよ♪　どかーんと大逆転を狙っちゃおー！

アルカナフォースの発動タイミングを見極めよう

動作中は無敵となり、各種やられ状態中にも発動できるアルカナフォース。これらの性質を生かせば、相手の連続技を回避しつつ、そのスキに反撃をたたき込める。下表にアルカナフォースで回避した際に反撃を狙いやすい技と反撃が決まるフレームを、右表に反撃として使いやすいA攻撃や発生の早い技をまとめたので、二つの表を照らし合わせ、発動ポイントと反撃技をチェックしておこう。

大抵の連続技に対しては、回避したい技の直前の技をくらった瞬間に発動すればOKだが、頼子のしゃがみCⒽ▶B襲い来る地獄の制裁など、回避したい技を引き付けてから発動しないと反撃が決まらないものもある。数は少ないので覚えてしまおう。

アルカナフォースで回避しても、ほとんど有利にならない、はぁとの【しゃがみB↓しゃがみC】だが……。

発生1フレームの投げ技であるギーアのアルカナブレイズ・シュヴーァなら反撃として決められるぞ。

A攻撃の発生フレーム

キャラ	立ち	しゃがみ	ジャンプ
はぁと	3	4	4
冴姫	3	4	4
神依	3	4	5
このは	2	4	2
舞織	3	4	5
美鳳	3	4	4
リリカ	3	3	4
リーゼ	3	3	6
頼子	5	5	8
きら	7	10	6
フィオナ	5	6	4

A攻撃以外の反撃に使いやすい技

キャラ	技
はぁと	空中Aはーとふるぱんち(2)
冴姫	空中リア・ファイル(4)
神依	逝斬(5)
このは	このは落としの術(投1)
舞織	神来社の矢 神座(4)
リリカ	ハリケーンスパイラル(4)
頼子	C空中襲い来る地獄の制裁(5)
きら	アルマゲドンバスター（投3)、きら様ドライバー(投5)、しゃがみB(10)、フライングアルマゲドン(投1)、フライングきら様ドライバー（投3)
ランゴン	轟天焦(8)
テンペスタス	アブ-オレオ(1)
ギーァ	シュヴーァ（投1)
ディウー・モール	アンヴァリデ(投3)
ニブトラ	ニトルム(投3)

※カッコ内の数値は発生フレームで、投は投げ技を表す

アルカナフォースで回避後に反撃を狙いやすい技

キャラ	技
はぁと	(空)空中ダッシュ B→➡+B（3)
	【しゃがみB→しゃがみC】(0)
冴姫	【しゃがみB→しゃがみC】(3)
	立ちCⒸ▶ガルフ・ダグザ(1)
	(空)空中ダッシュ B→立ちB（3)
	(空)ジャンプCⒸ▶フラガラッハ(10) 注1
	(空)立ちBorCⒸ▶オルナ(22)
神依	【立ちB→立ちC】(5)
	(空)ジャンプCⒸ▶ C天鎖(16) 注1
	(空) ◣+BⒿ▶ ジャンプB（10)
	(空)ジャンプBⒿ▶ ジャンプB（6)
このは	【しゃがみB→しゃがみC】(0)
	しゃがみCⒸ▶ B疾風突き(4)
舞織	立ちCⒸ▶ 街風駆け(11) 注2
	立ちCⒸ▶ 桜花の舞(17)
	(空)立ちBⒿ▶ ジャンプB（5)
	桜花の舞Ⓒ▶ 破魔の獅子吼 注3
美鳳	【しゃがみB→しゃがみC】(1)
	(空)【ジャンプB→ジャンプC】(7)
	(空)ジャンプCⒸ▶ 朱雀宝輪(17)
	立ちCⒸ▶ A白虎崩虔(6)
リリカ	(空)ヒールカッター～スピードブレード 注4
	【しゃがみB→しゃがみC】(6)
リーゼ	【しゃがみB→立ちC】(11)
	(空)立ちAⒿ▶ ジャンプA（4)
頼子	【◣+B→しゃがみC】(18)
	しゃがみCⒸ▶ B襲い来る地獄の制裁 注5
	(空）C襲い来る地獄の制裁 Ⓗ▶ ジャンプB（最大16) 注6
きら	しゃがみBⒸ▶ 江古田式ロケット砲(3)
	【立ちB→◣+C（タメ)】(8程度) 注7
	(空)【しゃがみA→立ちB】(着地後8程度)
フィオナ	【立ちB→しゃがみC】(4)
	立ちBⒸ▶ グランディバイド(15)
	グランディバイド～ミスティチェイン 注8
アヌトゥパーダ	(空)各種通常技Ⓒ▶ 無量光の意(20程度)
オホツチ	(空)各種通常技Ⓒ▶ 開地門(50程度)
ランゴン	(空)空中通常技Ⓒ▶ 空中火仙弋(12)

※頭に(空)とあるものは空中連続技。最初の技をくらった瞬間にアルカナフォースを発動し、その後に最速で打撃技を出した場合、発生がカッコ内の数値以下なら反撃になり、投げ技を出した場合、発生がカッコ内の数値＋1以下なら反撃になる。発生は右上の表を参照のこと。
注1：高さの関係で反撃は難しい
注2：突進系の技のみで反撃可能
注3：相手が破魔の獅子吼を出す少し前～同時に発動する必要がある。その後は2段目を回避すれば反撃可能
注4：画面端に追い詰められていないと反撃は難しい
注5：B襲い来る地獄の制裁を少し引き付けて発動する必要がある（反撃は容易）
注6：相手がジャンプBを出すタイミングに暗転を合わせるよう、少し早めに発動する必要がある
注7：◣+Cが出るのを待って発動する必要がある
注8：ミスティチェインをわずかに引き付けて発動する必要がある（反撃は容易）

頼子のC襲い来る地獄の制裁D↓ホーミングキャンセル～ジャンプBなどは、暗転の瞬間が相手の動作開始に近いほど有利に。早めに発動しよう。

アルカナフォース関連豆知識集

あるかなひみつメモ　●各種表記の見方：【】＝アルカナコンボでのつなぎ、Ⓒ▶＝キャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶＝ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ▶＝ホーミングキャンセルでのつなぎ。F＝フレーム。連続技のダメージは、残り体力による補正を加味していない基本値のため（総体力の基本値は26,400)、相手の体力が少ない場合は、補正によって実際のダメージが小さくなる場合がある。

人気キャラの対策を覚えて勝率アップ！

アルカナ悩み相談所

今回は人気の高い朱鷺宮先輩とはぁとへの対策を紹介するわ。マルテルンの対処も解説するから、しっかり覚えて反撃のチャンスを逃さないようにして。

VS. 神依

少ない反撃ポイントを見逃さず、一気にダメージを与えよう。アルカナフォースもフル活用だ。

反撃のチャンスを見逃すな！

空中戦で神依とかち合ってジャンプ攻撃同士が相殺した場合、神依側は出始めに無敵時間がある逝斬を出すのが有効となるが、この逝斬は暗転を見てから←＋Dでかわせば、全キャラで反撃が可能。逝斬は硬直中に着地すると14フレームのスキが生じるので、←＋D後に空中ダッシュをするかDを押し続けてホーミング移動で追いかけ、着地にジャンプBやCからの最大連続技を決めよう。

神依の基本連続技である【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】は、間合いが遠いとしゃがみCが空振りすることがある。その際は大きく有利となるため、右表の技で反撃を狙えるぞ。一部キャラは間合いによって安定しないが、リリカなどは大チャンスとなるので逃さないように。この反撃は素早い反応が必要となるが、しゃがみCが空振りしなかった場合は連続技をくらうので、どうせくらうなら狙った方がお得だ。【しゃがみA→しゃがみB】に集中しよう。

空中戦での相殺後に逝斬を出された場合、技を出していなければ←＋Dで回避できる。着地のスキを狙ってジャンプ攻撃からの連続技を決めよう。

しゃがみAからの連続技をくらったら、しゃがみCの空振りを見越して反撃を狙おう。特に大ダメージを与えられるキャラは要チェックだ。

【B→しゃがみC空振り】のスキに決まる技

キャラ	技
はぁと	フロントステップ→＋B
	愛の鉄拳ぱんち
冴姫	しゃがみC※
	フロントステップ立ちB※
神依	立ちB
このは	A疾風突き
舞織	C桜花の舞
	神来社の矢 鼓舞or神座
美凰	四聖王道
リリカ	フロントステップしゃがみB
リーゼ	立ちC（Ⓒ C別たれたゼーレ※）
頼子	↖＋B※
	強化版B噴き上がる奈落の苦悶
きら	無し
フィオナ	ゲイボルグ

※の技は間合いが遠いと届かない

そのほかの対策ポイント

神依の空中連続技で多用されるジャンプBは、アルカナフォースで回避すればジャンプ攻撃などで反撃を狙うことが可能。地上技Ⓙジャンプ B、ジャンプBⒿジャンプB、ジャンプC→（着地）ジャンプBなどが狙い目だ。ジャンプC後は、タイミングを合わせて早めに発動しよう。ただし、ジャンプ【A→B】には高さの関係で反撃が決まらないので注意。

また、連続技の締めにC天鎖を使ってきた場合も、アルカナフォースで回避すればジャンプAなど発生の早い技で反撃を決められる。劣勢時は意識して狙ってみよう。

ジャンプBのタイミングを読み、回避しつつ反撃を狙え！

VS. はぁと

無敵技のはーとふるぱんちが厄介なはぁと。相殺から一方的にやられないよう、丁寧に対応したい。

相殺はーとふるぱんち対策

地上での相殺後は、技を出すとはーとふるぱんちに負け、バックステップや←＋DはしゃがみCをくらう厄介な状況。だが、ハイジャンプ→ガード（↖←↙）とすれば、投げ以外まずくらわないので比較的安全だ。また、神依のC斬封、美凰の麒麟靠撃、リーゼロッテの死に誘うゲベルは、はーとふるぱんちとしゃがみCの両方に勝てるので、選択肢に加えるといい。

相殺後に技を出してしまったら、はーとふるぱんちⒸすっごいはーとふるぱんちの連続技を見越し、アルカナフォース発動を狙うのも手。すっごいはーとふるぱんちを回避できれば、通常の連続技のほか、樹、風、闇のアルカナならアルカナブレイズを反撃として決められるぞ。

地上での相殺後はハイジャンプ→ガードが安定。続けてすっごいはーとふるぱんちを出してきたら、←＋Dで避けて反撃しよう。

中段ガード後は反撃を！

ジャンプ中下方向＋Cガード後などに狙ってくる、中段の昇りジャンプAⒸAはーとふるぱんち。ガード時は、ガードキャンセル←＋DでAはーとふるぱんちを回避して反撃しよう。

昇りジャンプAガード後はすかさず←＋D。反撃を狙え！

ワンポイント悩み相談 VS.ギーァ

連係やスキの大きい技のフォローで使われるⒸマルテルンは、間合いが近ければ反撃可能。相手の技をガード後にマルテルンの暗転を確認したら、素早くガードキャンセル→＋Dをして右表の技を出せば、マルンテルンの発生前に決められるのだ。基本的にはガードキャンセル→＋Dから右表の技まで最速で出すのがコツだが、すっごいはーとふるぱんちなどは少し間合いを詰めてから出してもOK。

また、右表の技以外に各種投げ系の必殺技（超必殺技）でも反撃できる。この場合も少し間合いを詰めてから出していこう。

地上技をガード後にマルテルンの暗転を見たら、すぐにガードキャンセル→＋D。暗転の時間が短めなので素早く反応したい。

ロック系の技やヒットストップの長い技、投げ系の（超）必殺技などで一方的に反撃できるぞ。

キャンセルマルテルンに割り込める技

キャラ	技
はぁと	すっごいはーとふるぱんち
神依	無怨
	←＋D～逝斬
舞織	街風駆け「相」
	破魔の獅子吼「相」
	神来社の矢 鼓舞or神座「相」
美凰	C青龍穴山（近距離のみ）
	麒麟靠撃
頼子	世界を統べる魔王の威光
ランゴン	轟天焦「相」

※逝斬以外は→＋Dから出す。「相」の技は相打ち。

あるかなひみつメモ　●神依対策補足：斬封を多用する相手には、ニュートラル投げを狙うといい。技動作中に決めれば確定するぞ（投げ抜けは不可能）。　●はぁと対策補足：地上での相殺後は、立ちorしゃがみA→ABC同時押しで出せる発生の早い技（ボタン連打）と入力するのも手。しゃがみAヒット時は連続ヒットし、しゃがみAをはーとふるぱんちでつぶされた場合はアルカナフォースが出るのだ。

ホーミングキャンセルを使ってめくる

➡＋BⒿ▶などから近めで空中ダッシュBをガードさせた後は、↙＋Dのホーミングキャンセルで相手を跳び越せば、下方向＋Cでめくりを狙える。また、同じ連係でホーミングキャンセルのタイミングを少し遅らせれば、正面から下方向＋Cで攻撃できる。空中ダッシュ直後からレバーを↙に入れ続け、ジャンプキャンセルの暴発を防ぐのがコツだ。

相手に読まれるとジャンプ攻撃などで割り込まれるが、空中ダッシュから出す攻撃を【B→←＋B】や【A→B】にするなど、バリエーションを増やしつつ前述の連係を交ぜれば、ガード崩し手段として役立つはずだ。

↙+Dでホーミングキャンセルして跳び越しつつ下方向+Cを出せば……、

➡+Bなどから空中ダッシュBをガードさせた後は、めくり攻撃でガードを崩すチャンス。

めくりでヒット！　フロントステップ～しゃがみAにつないで連続技を決めよう。

ハイジャンプからの崩し

レバー入れ投げでダウンを奪った後は、すぐに垂直ハイジャンプして頂点で空中ダッシュすれば、下方向＋Cで表裏の二択を迫れる。レバーで軌道を制御できるので、↗に入れれば表、↖ならめくりとなるのだ。

落下中に↗or↖で軌道を制御しつつ、Cを押してジャンプ中下方向+C。空中ダッシュと下方向+Cのタイミングを覚えよう。

オルナでのめくりやすさを覚える

オルナでのめくりは、めくりやすさがキャラにより異なる（下記参照）。逆ガード時にガードとなるキャラには、ホーミングキャンセルでスキをフォローでき、↓＋Dで着地して立ちBを出せば暴れつぶしになる。だが、神依、リーゼロッテ、フィオナには、連係によっては逆ガード時にオルナが空振りし、反撃を受けるので注意。

そのほか、レバー入れ投げ後に少し待ってからAブリューナクで接近→オルナと連係させれば、Bで正面、Cでめくりとなる。Aブリューナク後、すぐにタメを開始するのがコツだ。

なお、横幅が広いきらは下記の連係ではめくれない。Ⅰのオルナをにしたり、Ⅲの空中ダッシュ攻撃を【A→B】にするなどの調整をしていこう。

～めくりを狙う連係～

- **Ⅰ　フロントステップ【しゃがみA→遅め立ちB】Ⓒ▶遅めBオルナ**
- **Ⅱ　空中ダッシュ【B→C】→（着地）立ちBⒸ▶Cオルナ**
- **Ⅲ　空中ダッシュ【B→C】→（着地）Cオルナ**

左記連係でのめくりやすさ

相手キャラ	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ
神依	○／空	○／G	×
フィオナ	○／G	○／空	×
このは、リリカ	○／G	○／G	×
リーゼ	○／G	○／G	○／空
上記ときら以外	○／G	○／G	○／G

※○＝めくれる、×＝めくれない。逆ガードされた際に空は空振りし、Gはガードになる。

追撃の効率アップ

クラウ・ソラス後はヒット確認からリア・ファイルにつなげられるが、相手の位置が高い、または遠いとリア・ファイルが最後までヒットしない。そんなときは、リア・ファイル（1段目）Ⓗ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【A→←＋B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶フラガラッハなどとつなごう。リア・ファイルの暗転が終わるまでに状況を確認し、とっさに切り替えられれば理想だ。

また、ガルフ・ダグザを最後まで決めて相手を打ち上げた後は、硬直が解けてから垂直ジャンプして↑＋D（押しっぱなし）で追い掛けても追撃が間に合う。ホーミングゲージを節約できるので覚えておこう。

対戦攻略
このは

軌道制御を生かしてめくりのパターンを増やせ！

ハイジャンプ中に可能な軌道制御を活用すれば、さまざまな場面からジャンプ中下方向＋Cでめくりを狙える。基本となるのは、ハイジャンプ直後の空中ダッシュBⒿ▶から狙う連係。前方にジャンプキャンセル後、ガード方向を正面にしたければ↗に入れ続けてC、めくりにするなら↖で前方に移動しつつCを入力しよう。

また、ホーミング移動後も軌道制御が可能なので、空中ニュートラルD（押しっぱなし）～ジャンプBからも同じ連係が可能。ジャンプBの打点が低いとジャンプキャンセルできないので、ニュートラルD中はレバーを➡に入れ続け、高度を上げよう。

操作は難しいが、ハイジャンプ直後の2段ジャンプを会得すれば、相手の起き上がりに直接表裏の二択を仕掛けられる。ハイジャンプ直後の2段ジャンプは、後方ハイジャンプ～前方2段ジャンプと入力すれば、空中ダッシュが暴発しにくくオススメ。レバー入れ投げ→しゃがみC空振り→A疾風突き空振りや、このは百分身の術→フロントステップで間合いを調節してから、素早くハイジャンプ直後に2段ジャンプ、先述の操作法で軌道を制御しつつ、ジャンプ中下方向＋Cでガードを揺さ振ろう。

ハイジャンフ～空中タッシュBや空中ニュートラルD～ジャンプBからジャンプキャンセル。

前方に軌道制御しつつジャンプ中下方向+Cを出せば、素早くめくりを仕掛けられるのだ。

あるかなひみつメモ

- **冴姫補足：**オルナのタメを作る際は、2段ジャンプやジャンプキャンセルが暴発しないよう、それらが不可能な状態（空中ダッシュ中や技の出始めなど）でレバーを上方向へ入れ始めよう。
- **このは補足：**冴姫のリア・ファイルは、暗転後にこのは百分身の術を出せば反撃可能。ほとんどの場合は空中ヒットとなるが、Ⓗ▶（➡+D）→立ちBⒿ▶空中ダッシュB～と連続技を決められるぞ。

対戦攻略

今回は対空からの連続技の強化と、地上連続技の進化形を紹介。さまざまな状況で的確に連続技を決め、たっぷりダメージを与えよう。

朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui

対空から連続技を狙え！

空中の相手に対し、空中ガード不能の↘＋Bや空対空のジャンプAorBをヒットさせた後は、普通にジャンプキャンセルを使って天鎖まで決めるだけではもったいない。ジャンプCⒽジャンプCとつないで着地後に拾い直せば、大幅に威力が上がるぞ。

右に挙げたⅠとⅡがその連続技。Ⅰの始動は↘＋BでもOKで、その場合は続くジャンプ攻撃を【A→C】にしよう。ポイントは立ちA後のジャンプ【B→C】で、Cは可能な限り遅めに出す必要がある。遅らせ具合を体で覚えよう。最後のジャンプAで拾う部分は、画面端が近ければ↘＋BⒿ【A→B】Ⓙ～にすることも可能だ。

Ⅱは空対空からのパターンで、ⒽジャンプCから着地した後はⅠと同じ要領だ。始動はジャンプ【B→C】Ⓗ（→＋D）にしてもOKだが、相手の位置が高過ぎるとジャンプCが空振りしてしまうので注意しよう。

空対空からもしっかりダメージを取ろう。早めにジャンプCを決めた後、↘＋Dで追い掛けてジャンプCへ。これで着地するのがカギだ。

地上連続技を発展させる

Ⅲは、アルカナフォースからの反撃を受けにくい連続技。反撃を受けるのは最後のⒿBのみで、ここを【A→C】ⒸB天鎖にすれば、まず反撃を受けなくなる。ジャンプ【A→C】のCを、若干遅らせて出すのがコツだ。

ⅣとⅤは、主に時や土のアルカナで使える全アルカナ共通の連続技。

Ⅳは間合いが近い場合のみ可能な、ホーミングゲージを使用しない連続技。最初のジャンプBが決まれば、以降は簡単に決められるはずだ。

ⅤはC吐切（2段目）後のホーミングキャンセルを少し遅らせることで、3段目の飛び道具を出すのがポイント。ジャンプCは最速で出そう。

C吐切を使った連続技は、どのアルカナでも使えるのが利点。ニュートラルD↓ジャンプCまで決めた後は、ほかの連続技と同様に追撃すればOKだ。

連続技

- Ⅰ （空中の相手に）【立ちA→↘＋B】ⒿCⒽ（→＋D）→C→※（着地）フロントステップ立ちAⒿ【B→C】→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→→＋A→B】Ⓙ【B→C】ⒸC天鎖　ダメージ：8378
- Ⅱ （空中の相手に）ジャンプ【A→B】ⒿC（↘＋D）→C→Ⅰの※以降と同様　ダメージ：9813
- Ⅲ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸA閻閻Ⓗ（→＋D）→【しゃがみA→↘＋B】Ⓙ低空空中ダッシュAⒿ【A→C】→（着地）フロントステップ～↘＋BⒿ【A→B】Ⓙ【B→C】ⒸB天鎖　ダメージ：9088
- Ⅳ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸB吐切→フロントステップ～ジャンプ【B→C】→（着地）フロントステップ～↘＋BⒿ【A→B】Ⓙ【B→C】ⒸC天鎖　ダメージ：8399
- Ⅴ 【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸC吐切（2段目）Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプC→Ⅰの※以降と同様　ダメージ：8695

対戦攻略

反撃技としての性能が高い神来社の矢 神座と、連続技の要になる桜花の舞の活用法を紹介。さまざまな状況で大ダメージを与えよう。

春日 舞織
Kasuga Maori

神来社の矢 神座を活用する

神来社の矢 神座は発生が4フレームと非常に早く、反撃に適した技といえる。相手の飛び道具に合わせるほか、風のアルカナならスクトゥム（ガードキャンセル→＋D）を使って相手の技を空振りさせた後に出すといい。スクトゥムから出す場合は神来社の矢の時点で相手の状態を確認し、技を空振りしていたときのみ神座まで出すようにしたい。

遠距離で神来社の矢 神座をヒットさせた後の追撃は、パワーゲージの残数に応じて変えていく。パワーゲージが1～3本なら破魔の獅子吼、4本以上あるなら神来社の矢 鼓舞×2がオススメだ。また、魔のアルカナならミルワール→【立ちA→立ちB】Ⓙ【B→C】～と追撃を決められるぞ。

地上のアルカナコンボ始動技に対してスクトゥムで間合いを離し、神来社の矢を入力。相手がB攻撃以上を空振りしていたら、神座まで入力しよう。

桜花の舞ホーミングキャンセルからの追撃

A桜花の舞（以下桜花）を決めた後は、最速でホーミングキャンセルをしつつ下表の流れで雷呻落とし（以下雷呻）につなげば、雷呻の最後の1段が当たって相手が浮き、さらに追撃が可能（下記リスト参照）。空振りする立ちCは、このは、リリカ、リーゼロッテ、きらには最速で、はぁと、冴姫、神依、舞織、美凰、頼子、フィオナにはDをすぐに離して停止し、停止動作が見えてから出そう。

なお、リーゼロッテのみ雷呻の最後の1段が当たらないので、落下前に立ちBで拾う必要がある。その後はジャンプ【B→C】につなぐのが難しいので、A桜花などにつなぐといい。

B桜花Ⓗ（→＋D）後は、このは、リリカ、リーゼロッテ、きら以外はA雷呻から落下前に↘＋Aで拾えば、立ちBⒿ【B→C】×3→立ちBⒸA桜花と決まる。A雷呻は、フロントステップ停止動作の足が見えたぐらいで出そう。リーゼロッテには→＋Dで一瞬前進してから停止、きらには→＋Dをすぐに停止し、停止動作が見えてから立ちC空振り～とつなごう。

桜花の舞Ⓗ（→＋D）後の追撃

※雷呻＝雷呻落とし、ステップ＝フロントステップ

相手キャラ	A桜花の舞後	B桜花の舞後
このは、リリカ	最速立ちC空振り→一瞬待ってA雷呻→浮き	無し
リーゼ	最速立ちC空振り→最速A雷呻→ステップ～立ちB	（→＋Dを一瞬引っ張って）立ちC空振り→B雷呻→B桜花の舞
きら	最速立ちC空振り→最速A雷呻→浮き	立ちC空振り→B雷呻→B桜花の舞
上記以外	立ちC空振り→一瞬待ってB雷呻→浮き	ステップ～A雷呻→【↘＋A→立ちB】

連続技

（すべてA桜花から雷呻落としの最後の1段をヒットさせた後）

- Ⅰ 低空空中ダッシュC→（着地）【立ちA→立ちB】Ⓙ【B→C】→{（着地）立ちBⒿ【B→C】}×2→（着地）立ちBⒸA桜花～
- Ⅱ （魔のアルカナ）アンブワゾネ→フロントステップ～立ちBⒿBⒿ（遅めにジャンプキャンセル）【B→C】→（着地）立ちBⒸA桜花～
- Ⅲ （火のアルカナ）フロントステップ～【立ちA→立ちB】Ⓙ【B→C】→（着地）立ちBⒿ【B→C】→（着地）【↘＋A→立ちB】Ⓒ火孔覇→A桜花～

あるかなひみつメモ

●神依補足：画面中央かつ時のアルカナ限定で、【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸC閻閻Ⓗ（→＋D）→立ちA×2（→連続技Ⅰの立ちA後と同様の追撃）という連続技も可能だ。
●舞織補足：神来社の矢 神座後の追撃は、前号で紹介した街風駆け→退魔の瑞鶴でもOK。神来社の矢 神座ヒット時に画面がズームインするため、間合いが遠過ぎない限り連続ヒットするぞ。

投げからの起き攻め

画面中央に向かってレバー入れ投げで投げた後は、起き上がりを攻めるチャンス。最速で↙＋Cを空振りした後にニュートラルのホーミング移動（D押しっぱなし）で接近すれば、中段と下段でガードを揺さぶれるぞ。

中段の選択肢はジャンプAorB。どちらも、相手の起き上がりにしっかり重ねることが可能だ。一方の下段は、ジャンプBをやや早めに出して空振りさせ、着地でしゃがみAを狙う。ポイントはジャンプBのモーションを一瞬見せるところ。攻撃判定が出る直前に着地してしゃがみAを狙うと幻惑効果が高いので、ジャンプBを出すタイミングを覚えよう。

ニュートラル投げからの連続技

下にまとめたのは、ニュートラル投げからホーミングキャンセルせずに追撃を開始する連続技。ホーミングゲージを1本しか使わないのが利点だ。

ⅠとⅡは、フロントステップから素早く立ちAで追撃する。若干余裕はあるが、最速を心掛けよう。ⅢとⅣは、パワーゲージを使って追撃を簡単にしたもの。Ⅳは対リリカ、きら用で、Ⅲはそのほかのキャラ用だ。

連続技

- Ⅰ　ニュートラル投げ→フロントステップ～［立ちA→立ちB→しゃがみC］Ⓒ B玄武踏陣（1発目）Ⓗ（➡＋D）→［立ちA→立ちC］Ⓙ 低空空中ダッシュC→（着地）※フロントステップ～［立ちA×2→➡＋B］Ⓙ［A→B］Ⓙ［B→C］Ⓒ 朱雀宝輪　ダメージ：7579
- Ⅱ　（画面端）Ⅰの※から→フロントステップ［立ちA→立ちB→立ちC］Ⓙ→低空空中ダッシュB→（着地）フロントステップ～立ちA Ⓙ［A→B→C］Ⓒ 朱雀宝輪　ダメージ：7885
- Ⅲ　ニュートラル投げ→しゃがみA Ⓒ 四聖王道（2段目）Ⓗ（➡＋D）→※［立ちA×2→立ちC］Ⓙ 空中ダッシュC→（着地）フロントステップ［立ちA→立ちC］Ⓙ［A→B］→（着地）ジャンプ［A→B］Ⓙ［B→C］Ⓒ 朱雀宝輪　ダメージ：7687
- Ⅳ　Ⅲの※から→［立ちA→立ちC］Ⓙ 空中ダッシュ［A→C］→（着地）フロントステップ～立ちC Ⓙ［A→C］→（着地）フロントステップ～［立ちA Ⓙ［A→B］Ⓙ［A→C］Ⓒ 朱雀宝輪　ダメージ：7876

火のアルカナでの立ち回り

リリカの火攻焔は攻撃位置が高く空中ダッシュに当たりやすいので、地上でのけん制として有効。ヒット時はフロントステップ～ジャンプA Ⓒ ハリケーンスパイラル（1段目）Ⓗ（↙＋D）→ヒールカッター～などで追撃しよう。また、接近戦では↙＋C（最大タメ）でのガード崩しに、↙＋C（少しためて出す）Ⓒ 火攻焔を交ぜるのも手。相手が最大タメだと思って⬅＋Dでの回避を狙った場合、↙＋Cガード～ガードキャンセル⬅＋Dとなり、続く火攻焔がヒットしやすい。地上ヒット時は、フロントステップ～立ちB Ⓒ ヒールカッター Ⓗ（⬇＋D）→ヒールカッター～などが決まるぞ。

↙＋Cを使った連続技

Ⅰは闇のアルカナの連続技。最初のジャンプAは少し高めに当てよう。なお、降下中の攻撃をジャンプA Ⓒ Cフリップスルーにすれば、空中復帰＆ダウン回避不能の連続技となる。

ⅡとⅢは火のアルカナの連続技。ⅢのAトルネードエッジ Ⓗ（↖＋D）は、その後の空中ダッシュ暴発を防ぐため、➡⬇↙➡＋A～（ニュートラルを通さずに）↖＋Dと入力しよう。

連続技

- Ⅰ　（闇のアルカナ、相手画面端）［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC］Ⓗ（➡＋D）→［立ちA→立ちB→↙＋C（最大タメ）］→垂直ジャンプ～⬆＋D→ジャンプA Ⓙ［B→C］Ⓒ マルテルン→（落下中に）C（→着地）→フロントステップ～ジャンプ［A→B］Ⓙ［B→C］　ダメージ：8950
- Ⅱ　（火のアルカナ）↙＋C（最大タメ）→垂直ジャンプ→⬆＋D→［A→B］Ⓒ トルネードエッジ（A・A・A）Ⓗ（⬆＋D）→A Ⓙ（後方ジャンプ）A Ⓒ トルネードエッジ（A・A）Ⓒ 火孔覇→↖＋D→C　ダメージ：10760
- Ⅲ　（火のアルカナ、相手画面端）↙＋C（最大タメ）→垂直ジャンプ→⬆＋D→A Ⓒ 火仙弋→B Ⓒ 火仙弋→A Ⓒ Aトルネードエッジ（1発目）Ⓗ（↖＋D）A Ⓙ｛A Ⓒ 火仙弋｝×2→（前進して）B Ⓒ 火仙弋→B Ⓒ 火孔覇→↖＋D→C　ダメージ：12222

アルカナ活用講座

トリス スフェラを連続技に

トリス スフェラはダメージ補正値が95%×3と軽いので、うまく連続技に組み込めばダメージアップを図れる。発生が遅く弾のスピードが遅いので、至近距離や空中復帰不能時間の長い技から狙っていこう。

比較的効率がいいのは、このはの「このは百分身の術（空中ヒット）Ⓒ トリス スフェラ→フロントステップ～ジャンプA＋α」、リーゼロッテの「ベトルークの朱い涙（8段目）Ⓒ トリス スフェラ→ジャンプ［A→B］Ⓒ C別たれたゼーレ＋α」、フィオナの「カレトヴルッフ Ⓒ トリス スフェラ→フロントステップ～ジャンプA＋α」など。色々と試してみよう。

トラペズィオで中下段の二択

トラペズィオはレバー下方向でキャンセルできるため、2段ジャンプ後に「着地→下段技」と「低空トラペズィオ～すぐにキャンセル→ジャンプ攻撃」を使い分ければ、ガード段を惑わせられる。レバー入れ投げの後など確実にダウンを奪える状況での起き攻めで、ジャンプ直後に2段ジャンプしつつ狙うといい。

トラペズィオで着地タイミングをずらしてジャンプ攻撃。低過ぎると出せないので注意。

ロズ キクロスを再チェック！

飛び道具を吸収して誘導弾を撃ち返すロズ キクロスだが、中には吸収できないものがある。舞織の姉妹による技、各種神来社の矢、リーゼロッテの人形による技、頼子の噴き上がる奈落の苦悶、時の無量光の意、樹の蔦、土の要石以外、火の跳洞閻羅（ホーミング移動中）、闇の技全般、各種アルカナブレイズがそれだ。

逆にいえば上記以外は吸収可能。舞織の一部通常技もOKだ。

あるかなひみつメモ　●美凰補足：レバー➡でD・Aとずらし押しをすると、ダッシュで一瞬前進しつつ投げが出る。　●リリカ補足：クイックエア後に最速で空中ダッシュ（バックステップ）を入力すると、ハイジャンプの特性が仕込まれていても振り向かずに空中ダッシュ（バックステップ）する。　●パルティニアス補足：ジャンプ直後の2段ジャンプは、↖→↖としっかり入力。➡が入ると空中ダッシュになるので注意。

魔のアルカナで画面端に誘い込む

魔のアルカナは、画面端を背にした状態が強力。基本的にはアンプワゾネを盾に、空中からのBorC別たれたゼーレを交ぜてけん制しよう。その後は人形を収納して繰り返してもいいし、空中ダッシュで攻め込むのもアリだ。高空でヴェヒタァの微笑みを設置した後、人形の落下攻撃中に人形BorC攻撃を出してけん制し、中間距離をキープしてもいい。

また、リーゼロッテと人形の両方が画面端に居る状態でミルワールを出せば、相手を人形の真上に誘い込める。ここで人形C攻撃を出せば、ガード方向が入れ替わるためヒットしやすく、間合いが近ければ画面端限定の連続技を決められる。たとえガードされても、相手を画面端に追い詰めた状態で攻められるぞ。

画面端を背負い、真下に人形が居る状態でミルワール。空中（低空）で出すのも手だ。

人形C攻撃の入力は少し早め。キャラが渦の中に消え始めたところにボタンを押そう。

連続技補足＋起き攻め

Ⅰは少ない技数から別たれたゼーレにつなぐ必要があり、これ以上増やすとアンプワゾネの前に空中復帰されてしまう。➡＋D後はボタンを押し続ければレバー方向を問わず前進し続けるので、すぐにレバーを真下に入れ替え、そのままBⒸ⬇◣➡＋D～B連打と素早く入力しよう。これでデシリュールの暴発を防止しつつ、人形立ちB攻撃まで入力できる。ジャンプ後はレバーを前方向に入れ続け、人形を前進させるのを忘れずに。

Ⅱは最後に抗えぬボイゲンを決め、起き攻めを狙いやすくするもの。連続技中はなるべくレバーを⬅or◤に入れ、人形の位置をやや後ろに保とう。特に後半部分は、ホーミングキャンセル（⬇＋D）～◤→前方ジャンプ→◥と意識して入力すること。

Ⅱで人形の位置調整に成功すれば、抗えぬボイゲンが正面から決まる。その後は……、

アンプワゾネ→人形C攻撃→◥＋C（最大タメ）。密度が濃いため対処されにくいぞ。

連続技

Ⅰ （魔のアルカナ、人形収納時）【しゃがみA（2段目）→しゃがみB】Ⓒ C別たれたゼーレ→➡＋D→しゃがみB（Ⓒ アンプワゾネ）→人形立ちB攻撃ヒット→アンプワゾネヒット→フロントステップ～ジャンプ【A（2段目）→下方向＋C】→人形C攻撃ヒット→（着地）ジャンプ【A（1段目）→B】Ⓙ【B→下方向＋C】　ダメージ：7929＋毒ダメージ

Ⅱ （人形収納時、画面端付近）【しゃがみB→立ちC】Ⓒ BorC別たれたゼーレ→低空空中ダッシュB→（着地）立ちA（1段目）Ⓙ【A（2段目）→下方向＋C】→人形C攻撃ヒット→｛（着地）ジャンプ【C→下方向C】→人形C攻撃ヒット｝×2Ⓗ（⬇＋D）→（着地）ジャンプ【A（1段目）→下方向＋C】→人形C攻撃ヒット→（着地～抗えぬボイゲン設置→）垂直ジャンプ【A（1段目）→下方向＋C】→抗えぬボイゲンヒット　ダメージ：9750

シュヴーァで一発大逆転！

高威力の単発技を多く持つフィオナ。闇のアルカナのアルカナブレイズであるシュヴーァ後、連続技にならないようにそれらの技を決め続ければ、一気に体力を奪える。シュヴーァは相手の連続技をアルカナフォースで回避後の反撃技として優秀なので、決めるチャンスはあるぞ。

シュヴーァの直後は立ちCが安定で、その後の追撃はアルカナフォース発動時のゲージ量に応じて調整。1本程度のときはⒽ（➡＋D）→Cカレトヴルッフ、2本以上の時はさらにⒽ（➡＋D）→Cカレトヴルッフ、3本以上のときはさらに続けてⒸエクスカリバーがヒットするぞ。ホーミングキャンセル後は、相手との間合いに応じて前進する距離を調整しよう。

ゲージが3本以上あれば、満タンから一気にここまで減らせる！　ただし、エクスカリバーは相手を倒せないと反撃を受ける可能性があるので注意。

火のアルカナをさらに使いこなす

ガード崩しに使える◥＋C（最大タメ）後は、画面端ならⅠのような連続技が可能。さらに、発生6フレーム前～発生直前に相手の技を相殺しつつヒットさせたときは、相殺後のキャンセル可能な特性が残るため、垂直ジャンプでキャンセルしてⅡを決めることでダメージを増やせるぞ。状況を確認して使い分けよう。

また、ダウン追い打ちを決めると相手がダウン回避不能の状態で起き上がるため、ダウン追い打ちの技から◥＋C（最大タメ）を出せば、相手の起き上がりに重ねられる。連続技を早めにジャンプ中下方向＋Cや➡＋Dで締めつつダウン回避しない相手に狙うほか、カレトヴルッフⒽ（➡＋D）→（バウンド中に）立ちBから狙うのも手。バウンド中に技を決めると、ダウン追い打ち扱いになるのだ。

発生前の相殺判定で相手の技を相殺しつつヒットさせると、当てた後にほとんどの行動でキャンセル可能。ホーミングゲージを節約できるぞ。

連続技

Ⅰ （火のアルカナ、相手画面端）◥＋C（最大タメ）Ⓗ（ニュートラルD）→※AⒸ火仙弋→｛（前進）BⒸ火仙弋｝×2→CⒸ火孔覇→2段ジャンプ下方向＋C　ダメージ：10589

Ⅱ （火のアルカナ、相手画面端）◥＋C（最大タメ、相殺しつつヒット）→垂直ジャンプ→⬆＋D→BⒸ火仙弋→CⒽ（◤＋D）→Ⅰの※以降　ダメージ：11145

Ⅲ （火のアルカナ）【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓗ（➡＋D）→立ちBⒿ低空空中ダッシュ【A→B】→（着地）ジャンプBⒸ火攻焔→2段ジャンプ【B→C】Ⓒ火孔覇→⬆＋D→下方向＋C　ダメージ：9352

あるかなひみつメモ

●**リーゼロッテ補足：**上記右側の写真で紹介した起き攻めのアンプワゾネは、着地直後に出せばダウン追い打ちとして確定。少し遅れても、ダウン回避の有無を問わず攻められる連係となる。

●**フィオナ補足：**連続技Ⅲは、火のアルカナ選択時の基本連続技。『FULL!』では火孔覇のダメージ補正が重くなったので、後半に組み込んだ方がダメージが大きくなるのだ。

対戦攻略

安栖 頼子
Yasuzumi Yoriko

い来る地獄の制裁が相殺
そこからダメージを受ける
負けパターンの一つ。入力
夫し、弱点を減らせ！

Text：OYZ

ダメージ源の対空を見直す

C襲い来る地獄の制裁は優秀な対空技だが、相殺することも少なくない。ヒット時は追撃が、相殺時は回避などができるよう、入力を工夫しよう。

基本となるのは、C襲い来る地獄の制裁を出した後、相手に当たるタイミングで⬆or⬇＋Cを入力しておくもの。相殺時はジャンプ中⬆or⬇＋Cが出るため、相殺後に相手が出した技の発生が4フレーム以上なら相殺でき、勢いが残るためそのまま上空に逃げられる。C襲い来る地獄の制裁ヒット時は⬆or⬇＋Cが出ないので、ヒット確認しつつホーミングキャンセルから連続技を決めよう。

ただし、ジャンプAの発生が早いこのはやコマンド投げを持つきらには、相殺後のジャンプ中⬆or⬇＋Cがつぶされてしまう。この2キャラには、C襲い来る地獄の制裁→⬅＋Dと入れ込もう。ヒット時はDを押し続けて追い掛けてもBⒿ【B→C】くらいしか決まらないが、相殺時は⬅＋Dで逃げられるためローリスクだ。

最後に、上空高くに居る相手に対して。C襲い来る地獄の制裁を早めに出し、上昇部分の終わり際を当てるのが最も打ち勝ちやすいが、この方法だと2段ジャンプや空中バックダッシュなどで避けられる危険性がある。ここは前方ジャンプで間合いを詰めつつ、空中でC襲い来る地獄の制裁を出すのがオススメだ。空中版なら避けられてもスキが小さいぞ。

対空のC襲い来る地獄の制裁後は、⬆or⬇＋Cまで入力しておこう。相殺した後、相手の出した技の発生が4フレーム以上なら、再び相殺が取れる。

対戦攻略

大道寺 きら
Daidohji Kira

魔のアルカナのアンプワ
を使った起き攻めをいくつ
しよう。ツボにハマったと
威力はかなりのものだ。

Text：ハメコ。

魔のアルカナを活用！

画面端付近で連続技を決めた際、締めを立ちBⒽ（➡＋D）→ジャンプ【A→C】→（着地）【立ちB→立ちC】Ⓒアンプワゾネとすることで、強力な起き攻めが可能となる。相手がダウン回避するようなら、確認してから様ドライバーやアルマゲドンバスターを狙おう。ここで相手がダウン回避から無敵技や⬅＋Dを出しても、アンプワゾネがヒット。再びジャンプ【A→下方向＋C】からの連続技に持ち込めるのだ。もちろん、相手がダウン回避しなければアンプワゾネがダウン追い打ちとなるぞ。

また、画面端でA江古田式ロケット砲を決めた後は、すぐにアンプワゾネ→しゃがみBでダウン追い打ち（〜アンプワゾネヒット）→前方ハイジャンプキャンセルから、前後への軌道制御とジャンプ中下方向＋Cを使ってめくりを狙うのが強力だ。

画面端で【立ちB→立ちC】キャンセルから、またはしゃがみCからキャンセルせずに……、

アンプワゾネを設置しよう。相手がこれをダウン回避で避けた場合は……、

各種投げ系必殺技を狙うチャンス。無敵技を出されても、アンプワゾネがヒットするぞ。

画面端でのA江古田式ロケット砲から、アンプワゾネ→しゃがみB→ハイジャンプ。

軌道を変えつつジャンプ下方向＋Cを出せば、ガードの裏表を惑わせられるぞ。

アルカナ活用講座

鋼のアルカナ オレイカルコス

攻撃してもゲージがたまらないオレイカルコス。スキを見てエネルゲイアで一気にためよう。

Text：age

エネルゲイアの使いどころ

エネルゲイアは動作開始からゲージが増え始めるまでに少し時間がかかるため、ちょっとしたスキに細かく使っても大してためられない。相手を上空や画面端へ吹っ飛ばした後に使い、一気にためよう。連続技の締めにそれらの技を使うのが理想だ。エピドシスなどの強化系超必殺技が豊富なので、ためたゲージはなるべく次のラウンドへ持ち越したい。無駄遣いはせず、意識して残そう。

なお、鋼のアルカナ選択時は、地上でのホーミングキャンセルが⬈or⬉＋Dではできないので注意（エネルゲイアの入力と重複するため）。しっかり⬅or➡＋Dで入力しよう。

アルカナフォースの重要性

鋼のアルカナのアルカナフォースは、発動中に攻撃力と防御力が30%ずつ上昇する。スキの大きい技を発動で回避しつつ反撃を決めれば、一気に大ダメージを与えられるぞ。前述のようにゲージはできるだけ温存したいので、各キャラの反撃が確定する技を覚え、無駄遣いにならないよう的確なポイントで発動しよう。

アルカナフォース中に連続技を決めればかなりの威力に！

エピドシス後の狙い

エピドシスを2回使用した後は、レバー入れ投げを狙っていこう。ほとんどのキャラは起き上がりにディカイオーシスを重ねることができ、ガードされても体力を大幅にケズれるのだ。ディカイオーシスをガードさせた後は、プテリュクスを設置するなどして仕切り直し、再びゲージをためるといいだろう。

起き上がりにディカイオーシスを重ね、確実に体力を奪おう。

あるかなひみつメモ ●頼子補足：地上のC襲い来る地獄の制裁から追撃するときは、⬆＋Dでホーミングキャンセルして高さを稼ぐといい。 ●きら補足：江古田式ロケット砲からの起き攻めは、相手が逆向きでダウンするため必殺技のコマンドが逆になる点も強みだ。 ●オレイカルコス補足：闇のアルカナのアルカナブレイズをくらうと無力な姿となるが、何とエネルゲイアのみ使用可能。一見の価値アリ!?

『FULL！』の好評稼動に加え、各種メディアでの動きがにぎやかになってきた『アルカナハート』ですが、今回も耳寄り情報が盛りだくさん！　ファンDVD発売情報からトレカチャレンジ企画まで、余さずチェックしてくださいね！

アルカナGALLERYS！

今回のテーマは「おやすみスタイル」！　各キャラの個性が出たイラストが届きました。

（愛媛県　立花ハルキさん）
☆就寝時もお姉さんらしさを発揮してますね。妹たちもグッスリと眠れそうです～。

（鹿児島都　ATSUTO君）
☆夜空に向かって遠く思いをはせてみる。夢で会えるといいですね。

（東京都　QQQ君）
☆何ともリリカらしい就寝スタイル！夢の中でも大暴れできそう？

（愛知県　立花ゆうりさん）
☆クラスメートで仲良くおやすみ！ちょっとダイナミックな寝相の方も？（笑）

（愛知県　御影道行君）
☆うれしいパジャマのプレゼント！ふかふか布団でぐっすり眠れますね。

（群馬県　さま君）
☆こちらのイラストもリリカらしさ十分。美味しいモノ食べてそうですね。

「アルカナTV」&「ファンDVD」収録現場突撃リポート！

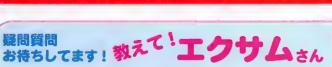
公式サイトで配信中の「アルカナハートTV」、チェックしてるかな？　冴姫役の志村由美さんと、舞織役の土谷麻貴さんのご案内によるアルカナ世界は必見！　さらに！『アルカナハート』のファンDVDが7月25日に発売決定！　上記のお二人にはぁと役の高橋美佳子さんを加えたリーディングドラマ（朗読劇）、こちらも見逃せません！「冴姫ちゃんや舞織ちゃんとの掛け合いがすごく面白いので、ぜひゲットしてアルカナの世界に浸ってください」（高橋美佳子）「アフレコとは全く違って、座って映像を撮っていただくというのは初めてだったので、すごく緊張しました」（志村由美）「キャラの日常やお互いの関係がより深く分かるので、色々想像できていいんじゃないかな、と思います！」（土谷麻貴）

アルカナTVパーソナリティの志村さん（左）と土谷さん（右）。元気いっぱいでアルカナの魅力をお届けします！

サイン入りポスターとサイン色紙をプレゼント!!

今回は声優陣の皆さんからプレゼントあり！　詳しくは欄外を参照のこと！

締切間近！「アルカナトレカチャレンジ！」

既報の通り、エグゾースト発売の『アルカナハート』トレーディングカードには、アルカディア読者のイラストが採用される特別枠が！　しかも、入賞者にはもれなく、そのほかの応募者にも抽選で2名様に、右のキャンペーン用ポスターをプレゼント！締め切りは6月15日必着なので、奮ってご参加下さい！　投稿規定とアナログ投稿の宛先はA-fro同様（P165を参照）、CG投稿はarcanaheart@arcadiamagazine.comまで！

『アルカナハート』に関する疑問を片っ端から解決していく「教えて！　エクサムさん」コーナー。今回はキャラセレクト画面で表示されるネームカード解説の後編をお届けしちゃいます！　ここに載っていないはぁとは「お店の宣伝」、舞織は「神社の宣伝」で、きら様の数式には特に意味が無いとのことです。

[illegible]	Cześć, Jak się masz?	ポーランド語の一般的なあいさつ「やあ！　ご機嫌いかが？」。リリカっぽくいうと「やっほ～！　元気ぃ～？」です。
[illegible]	Vier augen sehen mehr als zwei.	ドイツ語のことわざで、直訳すると「四つの眼は二つの眼より多くを見る」。日本のことわざでいう「三人寄れば文殊の知恵」とほぼ同じ意味です。
[illegible]	Turan,Estonos,Fuza. Vazotas,Testanar.	「術者にあらゆる徳と才能を与え、悪い性質の本質を善に変化させる」という、タリズマン（カードに描かれた図）に効果をもたらせる呪文です。右下の絵はミケが勝手に描きました。
[illegible]	No winter lasts forever, no spring skips it's turn.	イギリスのことわざ。意味は「永遠に続く冬は無く、春が来ない年も無い」です。

あるかなひみつメモ　今月は読者プレゼントがてんこ盛りです！「アルカナハートTV 声優サイン色紙」（志村由美さん、土谷麻貴さん）を2名様に、「アルカナハート ファンDVD 声優サイン色紙」、「アルカナハート ファンDVD 声優サイン入りポスター」（高橋美佳子さん、志村由美さん、土谷麻貴さん）をそれぞれ3名様にプレゼント！　応募方法などは本誌P076のプレゼントコーナーを参照してくださいね！

Virtua Fighter 5™

新バージョンにいち早く対応せよ！

バージョンA以来となる、技性能の調整＆変更が加わったバージョンCが登場間近！　今回はシステム＆キャラの変更点を、いつもより増ページ＆カラーページ復活で大特集。マイキャラの変更点を頭にたたき込み、ライバルたちを出し抜け!!

バーチャファイター5 VERSION C

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：3D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日	：2007年6月予定
■使用基板	：LINDBERGH

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※文中のダメージ、フレーム数値、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです

システム＆全体変更点まとめ

バージョンCシステム変更点

Text：矢永

バージョンC（以下、Ver.C）のシステム面や全キャラ共通の変更点を解説。今のうちにしっかりと把握しておこう。

システム変更点ピックアップ

システム面での劇的変更は無いが、若干の調整が加えられている。まずは対戦への影響が大きい部分から解説していこう。

一つ目は打撃技を避けられたときに“避けた側にも投げ無効時間が付いた”こと。これにより一部の状況で狙えた、技を避けさせてから0フレーム投げが確定していた現象が無くなった。ただし避けた側に存在する投げ無効時間は短いので、避け後に五分程度の状況ならば、“避けさせた側は目押しによる0フレーム投げで、避けた側がしゃがみ状態になる前を投げることが可能”だ。

二つ目は“あお向け頭側ダウン時の当たり判定”の変更。ジャッキーのサディスティックハンギングニー（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）→壁ヒット→スピンヒールソード（⇦Ⓚ＋Ⓖ）などに代表される、一部のキャラのあお向け頭側ダウンをバウンドさせる現象が起こらなくなった。

特にバウンドさせられやすかった、ジャッキー、パイ、ベネッサ、リオンの4キャラにとっては、大きな変更点といえるだろう。

そのほか、戦術にはほとんど影響無いが、“正面からキャッチ投げが成立したときは必ずキャッチ投げが出る”ように変更された。これはリオンの漏手抹面旋風腿（蟷螂双封中Ⓟ＋Ⓖ）などで、まれに通常投げが発生していたことの修正だ。また、漏手抹面旋風腿はつぶされたときにカウンターヒット扱いになっていた点が修正された。

[illegible]避けさせて五分にしても……、[illegible]により投げが成[illegible]入れ込まないように。

[illegible]なくなった。他キャラと同じ追撃を決めていこう。

全体変更点ピックアップ

全キャラ共通の変更点としては、カメラアングル変更がある。ジャッキーのフェイススマッシュキック（Ⓟ＋Ⓖ）やアオイの天地陰陽（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）など、投げや当て身、投げ抜け後の互いの位置が判断しにくかったものが、位置関係が分かりやすく改善された。入力方向に惑わされずに、その後の追撃を安定して決めることができる。

投げ後のダウン状態に対する変更も多い。ダウン攻撃の回復が困難だった、ラウの雷震入林（⇧Ⓟ＋Ⓖ）やジェフリーのパワーボム（敵しゃがみ中⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）などが、簡単に回復できるようになった。特に追撃を避けづらかった重量級にとっては、うれしい変更点といえるだろう。逆にサラのフォーリンエンジェルスロー（⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ）は、ダウン回復しづらく変更された。前バージョンでは一部キャラのみ超回復で小ダウン攻撃を避けられたが、全キャラに追撃が確定するようになった。

全体的な変更点はこの程度で、そのほかは各キャラごとの技の調整となる。パイやジェフリー、ラウなど、戦術への影響が大きな変更をされたキャラも居る。キャラ別の攻略記事を参照して、キャラごとの変化を把握しておこう。

例えばアオイの天地陰陽は、当て身成立時に左右の位置関係（カメラアングル）が変わることが無くなった。追撃のしやすさは、格段に向上したぞ。

ロケテスト情報：気になるビンゴはかなりそろいやすいようだ。筆者もプレイ開始後すぐに「ひとりDEビンゴ!」にて幻球をゲット。さらに「お店DEビンゴ!」の方もかなりひんぱんにビンゴが達成されているようで、5時間ほどの間に何度かハッピータイムに突入していたぞ。コーディネートの幅が広がったことやアイテムクエストなどを含め、新要素は軒並み好評だった模様。

究極の連係技対策を一挙に紹介!?

システムを使った連係対策

連係技を対処しつつ、1発止めにも対応する戦術を紹介。ただし、その難度は非常に高い。

Text：矢永

避けキャンセル投げの有効活用

連係技が豊富に存在する本作では、打撃技をガードしても派生技を恐れて様子見に走りがち。そこで今回は、連係技を自動で回避しつつ相手に選択を迫る技術を紹介。難度は“激”高いが、使いこなせば戦術の核となることは間違い無い。

最初に紹介するのは、避けを⇨⇨や⇧⇧で最速キャンセルしてから投げを狙う“避けキャンセル投げ”。連係技ガード時にこれを使えば、派生技は成功避けで回避して、派生を出さない相手に対しては投げを仕掛けられる。

さらにこの入力での投げは、投げ無効時間を自動的に消費して0フレーム投げになるので、5フレームの有利からでもしゃがみで回避されない。ほとんどの中段技ガード時でも屈伸されないため、非常に強力な選択肢となる。なお、派生技を成功避けしたときは、ほとんどの技で入力した投げは出ない。避けた技のスキに合わせた確定反撃or二択を使い分けられればベストだ。

汎用性の高い技術だが、コマンド入力は少々複雑。避けを最速でキャンセルするには、避け動作開始時（動き始めたフレーム）に、“ダッシュの二度目のレバー入力を認識”させなければならない（ダッシュが先行入力中に完了しているときは、レバーを入れっぱなしにすれば OK）。先行入力の受け付け開始から避け動作開始まで12フレームしか無いので、かなり素早いレバー操作が必要となってくる。

なお、Ⓟ＋Ⓖのボタン入力受け付け時間は、“避け動作開始フレームからの10フレーム間”。どこで入力しても大丈夫だが、後半部分でボタン入力すると成功避け時に投げが漏れやすくなるので、なるべく前半部分でボタン入力を完了させたい。

避けキャンセル投げを使うときに注意するのは、キャラの投げ間合い。カゲやリオン、ブラッドなど投げ間合いが狭いキャラは、ラウの⇦Ⓟガード後の間合いですら投げが届かないことも。

成功避け時はレバー入力が漏れやすい。状況次第で活用できる。

汎用性は高いが、1発止めからの打撃技に対しては[illegible]ろい。

連係技には成功避けが発動。中・中段などで2発目が大振りな技には確定反撃を狙うことができ……

連係技をガードしたときは避けキャンセル投げが有効。避け→ダッシュキャンセル→投げを素早く入力。

派生を出さない相手を投げる。5フレーム以上有利ならしゃがむ前を投げられるので、屈伸対策にもなる。

ガード硬化の変化を利用した自動二択

本作では多くの連係技に、“派生技を入力するとガード側の硬化が変動（主に短縮）する”という特性がある。硬化が短縮されるものは、先行入力の受け付けも早まるため、“派生技を出されたときのみ先行入力を受け付けている時間”というものが生まれる。この時間に当て身や避けを入力→1発止めの先行入力開始後に打撃or投げ、と入力すれば、派生技は当て身や避けで回避し、1発止めには打撃or投げ、という自動二択を迫ることが可能。

夢のような技術だが、実行するためには二つのポイントがある。まずは、派生技にディレイをかけられると、先行入力の開始タイミングが遅れるので困難になってしまうこと。このためディレイの利かない技や、最速派生の使用が多い技にしか狙えない。二つ目のポイントは、入力受け付け開始の早さ＆持続時間の短さ。対戦中に実行するには高度な判断力＆リズム感を要する。左の表に最速派生がよく使われる技の、先行入力の受け付け開始までの時間を派生の有無でまとめた。アキラの〔⬇⇨Ⓟ〕やラウの〔⇧ⓅⓅ〕ガード時に狙えれば強力。

硬化時間差を利用する技術として“ガード当て身”と呼べるものもある。それは、“先行入力中に当て身入力（タイミングはアバウトでOK）→派生技を出されたときの硬化が切れた時間から、1発止めの硬化が切れるまでの間にⒼを入力してボタンを押しっぱなし”というもの。こうすれば派生技を当て身しつつ、1発止めにはガードで様子を見ることができる。連係によってはⒼを押すタイミングが若干難しいが、ディレイで出された連係に対しても効果を発揮するのでかなり実戦的。

特に当て身系のダメージが大きいアオイなら、多くの状況で狙っていく価値がある。当て身の無いキャラでもさばきや避けで代用できるので、アキラ戦などで活用してみよう。

キャラ名	コマンド	派生有り	派生無し
ブレイズ	⇧Ⓟ＋ⓀⓅ	2	12
アキラ	⬇⇨ⓅⓅ	9	13
ラウ	⇧ⓅⓅⓅ	18	23
ジェフリー	⇦ⓀⓅ	2	13
リオン	⇦ⓅⓅ	1	11
シュン	⇧ⓅⓅ	6	11
シュン	⇩⇧⇨ⓅⓅ	1	12
ゴウ	⇨ⓅⓅ	3	9

1発止めには〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕が出る自動二択となる。使用対象となる連係が少ないところが残念。

ハイでアキラの密着〔⬇⇨Ⓟ〕ガード時に、⇧Ⓟ＋Ⓚ→⇦Ⓚ＋Ⓖと入力すれば、派生技に対しては当て身が出て……。

ガード当て身は、硬化時間の変動差が大きければ比較的簡単。ガード入力後はしっかりと屈伸しておこう。

Virtua 5 ミニ事典

補足1:レイやアイリーンの〔⇨ⓅⓅ〕などは、派生技を出されても硬化時間が変動しない。また、カゲの〔⇨ⓀⓀ〕などは、派生技を出されたときの方が硬化時間が長くなる。
補足2:今回紹介した技術の、筆者練習時における成功率を参考までに。避けキャンセル投げ15%、自動二択30%、ガード当て身85%程度でした……。実戦投入には遠いです（泣）。

細かい攻めは健在だ!!

Ver.C 変更点解説

アイリーン

Eileen

主力技に調整が加わり、戦術を若干変える必要が出てきた。変更点をしっかり覚えよう。

Text：華火

重要な変更点

まず覚えたいのが猿猴撃爪（ⓅⓅ⇨Ⓟ）。今まで連続ヒットしていたのだが、3段目がガードされるようになった。しかし、2段止めからの各種キャンセルや、ディレイをかけた打ち切りなどで攻めることは相変わらず可能。確定反撃は連点腿（ⓅⓀ）に切り替えれば攻めを継続できるので、それほど重大な問題ではないはず。

次に側踹脚（⇧Ⓚ）。変わったのは技の展開で、今までは回復が難しかった側踹脚でよろけさせてからのⓅが、回復されやすくなった。

また、優秀なさばき技の高側踹（⇦⇨Ⓚ）にも変化が見られる。発生速度が若干遅くなり、半回転技から直線技に変更された。しかし、さばける技やヒット時の尻もちなどはそのままなので、ほぼ同様の感覚で使っていけるだろう。

強化点もしっかりあり、前空翻落腿（前空翻中Ⓚ）がカウンターでバウンドするように。これによって空中コンボでさらにダメージを与えるようになった。若干展開が早いため慣れるまでは苦労するが、迅雷掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）ヒットなどから派生させ、割り込めない技で暴れていた相手や、展開が早く対応が遅れた相手に当たることは多い。見逃さずコンボを決めていこう。

そのほかの変更点

ガード時の不利が増えたのが、連点腿と大聖跳山（⇩⇧⇨Ⓚ）。確定反撃こそ受けないものの、相手の二択を受けやすくなった。迅雷掌カウンターから大聖降天（⇩⇧⇨ⓀⓀⓀ）を狙う場合、とりあえず大聖跳山まで打っても大丈夫だったのが、若干リスク増加。カウンター確認は難しいので、防御行動でしっかりフォローしよう。

最後の変更点は飛猴撲食（⇦Ⓟ）。めったに無い状況だが、相手背向けジャンプ中の相手に当てた際のやられモーションが変化している。

前空翻落腿はガードさせて有利。発生が早く…

見た目で分かる…コンボには…

さらに磨きのかかった攻撃力!!

Ver.C 変更点解説

ラウ・チェン

Lau Chan

強力過ぎた技には調整が入ったが、プラス要素の変更もある。全体的に見れば強化だ。

Text：華火

強化変更点

一番大きな変更は、虎脚背転（虎形中Ⓚ）がカウンターヒットで相手をたたき付け状態にできるようになり、追撃可能になった点。相手の背中側OMからのしゃがみⓅ～転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ）などのコンボが決まり、虎形構えの攻撃力がアップした。技の発生はそのままなので、虎形に対して遅い技で反撃してくる相手に狙っていこう。

地味に強力な変更点が、左虎連掌（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）と斜上冲捶（⇩⇦ⓅⓅ）の、ノーマルヒット＆カウンターヒット時の有利増加。カウンターヒットはあまり無い状況だが、ノーマルヒットでも有利が増えているので、攻めやすくなった印象。

そのほか、虎燕転身腿（ⓀⓀ）は当たりやすく。迎面採爪（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）はヒット時の展開が遅くなり、その後の虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）などが暴発しにくくなった。崩し成功時は展開が早いぞ。

2段止めから肘が割り込まれなくなったので二択を迫れるぞ

順歩連掌（⇧⇧ⓅⓅ）からは意外と割り込まれ…

カウンター時の…りがアップ…コンボを決めよう

弱体化変更点

強力だった虎脚背転（⇘Ⓚ）は、ガードされたときのスキが増加し、立ちⓅによる反撃を受けるように。しかし、距離によっては届かない場合があるので、先端を当てるように意識して出そう。

原地旋風脚（⇧Ⓚ）も不利が増加しており、確定反撃は受けないものの、屈伸ができないほど不利が増加している。スカし性能などは変わっていないようなので、まだまだ使っていけるだろう。

雷震入林（⇧Ⓟ＋Ⓖ）後の小ダウン攻撃は、簡単によけられるようになった。

判定などは変わっていないので、ガードされたときは注意したい。

アイリーン補足:猿猴撃爪は正面ヒット時は連続ヒットしないよう変更されたが、側面と背後からであれば相変わらずつながるので、猴王下山(⇨Ⓟ+Ⓚ⇨)後などには使える。
ラウ補足:崩し投げの柳手掛倒(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)が、投げ後のアングル変更により、キャラクターがどちらに居るか分かりやすくなった。これによって追撃の入力ミスが減るだろう。

主力技の変更点を熟知しよう

Ver.C 変更点解説

パイ・チェン

Pai Chan

打撃、投げともに変更が加わり、戦術への影響大。変更点を覚え、新戦術を構築しよう。

Text：矢永

主要打撃技の変更点

最も大きな変更点は、反撃技に重宝した連拳腿（ⓅⓀ）がヒット時に不利になったこと。幸い仆腿移行時の状況には変化が無いので、ヒット時は仆腿への移行を主力に使っていこう。

全体フレーム増加により、しゃがみⓅカウンターからでも避けられるとヒザクラスの技が確定。リスクが増した。

続いて主力中段の変更点。猛威を振るった背転脚（⇨Ⓚ）は技後の不利が増加。ガード後立ちⓅによる反撃を受けるほか、スカリ時の硬化も増えた。先端をガードさせるように出せば立ちⓅが届きにくいので、間合い調節して使おう。

燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）もスカリ時の硬化が増加。また、出始めのくらい判定が大きくなり、中段攻撃やしゃがみⓅをかわすことはほぼ無くなった。

よろけ＆尻もちよろけ誘発技の旋中腿（⇧Ⓚ）と高弾腿（立ち途中Ⓚ）も大きく変更。前者はヒット時の展開が遅くなったので、よろけからの立ちⓅの回復が容易に。さらにスカリ時の硬化がわずかに大きくなった。後者はヒット時にダウンを奪うように変化。壁際ではノーマルヒットで壁張り付けを奪えるので、使用頻度を上げていこう。

そのほか、架推掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）がタメ無しでも硬化カウンターから腹崩れを奪えるように。また、飛燕単脚（⇩Ⓚ）の下方向への判定強化や、前掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）が立ち合いで持続ヒットしにくくなった、など判定面が調整されている。

投げ技の変更点

パイは投げ技にも大きな調整が入った。中でも影響が大きいのが空烈天鳳（⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ）。ダメージが5減少した上に、ジャスト受け身が容易になった（ジャッキーの〔⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ〕程度の難度）。ジャスト受け身されると倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）よりも威力が落ちるが、空烈天鳳は受け身攻めしやすいあお向け頭側のダウン（打撃技が軸ズレしにくい）を奪える。相手の体力や、リング上での位置に合わせて⇨方向の投げを使い分けよう。

掣燕掛塔（⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ）は、一部のキャラに無回復でも立ちⓅが当たっていたのが修正。安定したダメージが取れる投げだったが、全キャラに対して読み合いをする必要が出てきた。

追撃が決めやすかった旋風燕華（⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）と飛燕転身昇脚（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、相手のダウン時間が短く。回復されると追撃を決めることはほぼ不可能なほか、蒼下旋風脚（⇩ⓅⓀ）最大タメを使ったセットプレイなどが不可能に。

超攻撃型漁師見参！

Ver.C 変更点解説

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

使いにくかった技がVer.Cで強化。攻めのバリエーションを増やして勝利をつかめ！

Text：アストロ

主力技の変更点をチェック

変更点が多いジェフリーだが、ここでは主力となる打撃技の変更点をピックアップしていこう。

まずは立ちⓅ（⬌Ⓟ）が、たたき付け後の追撃として使えるようになっている。前バージョンでは立ちⓅで拾うことが難しく、遠い間合いでは追撃できない厳しい状況があった。今回のバージョンでは、レバー前入れ立ちⓅでも遠い間合いからたたき付けのコンボが狙えるようになったため、うれしい変更点といえるだろう。

次にダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）の変更点。この技は、2発目を相手のしゃがみガードに当てた際のスキが軽減されている。これにより直接的な二択を回避しやすくなったため、中距離から攻める際の軸として、よりローリスクに出せるようになった。

最も大きな変化を遂げたのが、ノーマルヒットでたたき付けのコンボが狙えるヘッドアタック（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）。ガード時のスキが軽減されており、相手の打撃による確定反撃を受けないようになったのだ。そのため、中距離からの直接的なダメージを狙える技として使える。

たたき付け後、立ちⓅで拾うときの浮き直しが低くなった。

ヘッドアタックのスキが減り、確定反撃を受けなくなった。

そのほかの変更点

それ以外の変更点を紹介しよう。

●ダブルアッパー（⇩⇨ⓅⓅ）：ディレイ時にも連続ヒットするように変更された。

●ヘビィバックナックル（⇨Ⓟ＋Ⓚ）・ストマックデストロイヤー（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）の硬化差変更：どちらもヒット時の硬化差が変更されており、有利が増加している。

●メガトンナックル（⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ）：発生が若干早くなり、動けるまでの時間も早くなった。結果的に、空中コンボに組み込みやすくなった。

ヒット確認は非常に困難だが、ディレイ時でも連続ヒットする。

Virtua 5 ミニ事典

パイ補足:連拳腿ヒット時の不利は小さく、立ちⓅで肘クラスの技をつぶせる。架推掌の崩れ後は軽めのキャラに対して、少し待ってしゃがみⓅ→燕青虎双破→飛燕弾腿のコンボが入るぞ。
ジェフリー補足:パワーボム（⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）のダウン後、回復しやすくなったので安易なダウン攻撃は仕掛けられない。各種空中ダウン投げのダメージが20→25にアップ。

防御面の強化が必要？

Ver.C 変更点解説

影丸 *Kagemaru*

ち密な攻めが魅力のカゲだが、直接ダメージにつながる技が変更されている。チェックすべし。

Text：アストロ

疾風陣からの変更点をピックアップ

主力ともいえる構え技の葉隠流・陰・疾風陣（以下、疾風陣）の変更から紹介しよう。

まずは、ヒット時に腹崩れを誘発する葉隠流・陰・草薙斬り（疾風陣中⇨Ⓟ）。ガード効果が変更されて、相手との距離が開かなくなった。前バージョンでは、ガード時にその場投げなどは届かなかったため、バックダッシュを絡めた防御手段が強力だった。Ver.C では相手との距離が近いため、バックダッシュなどでの回避方法が難しくなるので注意しておこう。

次に、特殊なたたき付けを誘発する葉隠流・陰・昇龍斬（疾風陣中⇧Ⓟ）の、ガード時の不利が増加した。確定反撃こそ無いものの、相手の最速のつかみ投げをしゃがみで回避がすることができなくなり、リスクが増加したので注意。

最後は葉隠流・陰・龍尾連脚（疾風陣中⇩ⓀⓀ）の変更について。ダメージが 24 から 20 に下がり、ガード時のスキが増加してしまった。

疾風陣については弱体化のイメージだが、相変わらず攻めに欠かせない技なので、防御面に気を使いつつ戦術に組み込んでいきたい。

草薙斬りガード時は、相手との距離が離れなくなった。

昇龍斬のスキが増加し、投げをしゃがみで回避できない。

弱体化だけじゃない！

そのほかの変更点を紹介しよう。まずは立ちⓅが、たたき付け後にヒットさせた際の浮かせ直しが高くなっている。そのため、昇龍斬後などのコンボでダメージアップが望めるだろう。

大きく変更されたのが霞刃（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）で、ガード時のスキが小さくなった。カウンターヒット時には風閃刃（⇧Ⓟ）と同じ特殊な浮きに変更されたため、空中コンボが狙えるようになっているのだ。これによりローリスクな攻めが期待でき、攻撃の幅が広がった。

霞刃ガード時は、立ち⇨で割り込められるほどスキが小さい。

Sクラスの実力は健在!?

Ver.C 変更点解説

舜帝 *Shun Di*

国舅翻打などの強力過ぎた技がマイルドに。強化された背身連環跳撃がカギを握るか!?

Text：矢永

大きな変化のある構え中の技

シュンは構え中の技に変更が多く見られる。まずはさばき技の国舅翻打（敵背後曹国舅中Ⓟ＋Ⓚ）。さばきの性能自体に変化は無いが攻撃判定が上・上段に変更され、ガード時は投げをしゃがみダッシュで回避できないほど大きな不利に。派生技の国舅撩陰（敵背後曹国舅中Ⓟ＋ⓀⓅ）もガード時の不利が大きくなり、アッパークラスの反撃を受けるようになった。また、2 発目にディレイを掛けても連続ガードされるように変更されたので、国舅翻打をガードされたときに確実に二択を仕掛けられてしまう。1・2 発目ともハイリスクになったので、使いどころを絞りたい。

背身連環跳撃（敵背後曹国舅中ⓅⓀ）は、攻撃判定が特殊上段から中段に変更。使いやすくなったがガード時は大きく不利になった。なお、1 発目はしゃがみヒットでよろけを奪えるように変更されたので、ヒット確認からのつなぎ、1 発止めからの曹国舅攻めが使いやすくなっている。

このほか注薬掃脚（横寝中⇩Ⓚ）の威力が 12 → 18 に上昇。背身撲虎（敵背後曹国舅中Ⓚ＋Ⓖ）がヒット時にダウンと、地味に使い勝手が向上。

国舅翻打は上段に変化。しゃがみや下段攻撃に無力になった。

スキが大きくなり、ヒザクラスの技すら止められない。

主力技に若干の調整あり

暴れ技として強力な龍尾脚（⇧Ⓚ）は空中判定が消失。つぶされたときのリスクは増したが、かわし性能やつかみ投げに相殺されない特性には変化が無いので、今まで通りに使える。月牙叉撃（⇩⇘Ⓟ）は、ダメージが 23 → 20 になった。

硬化変更があるのが連環跳撃（ⓅⓅⓅⓀ）。ガード時にミドルキックで反撃を受けるようになり、リスクが上昇。また、多くの技から派生できる月牙仰飲（酒 2 以上⇦⇨ⓅⓅ＋Ⓚ）系の技は、ガード時の展開が遅くなり対応されやすくなった。

連環跳撃はスキが大きくなったが、キャンセルとの二択は健在だ。

Virtua 5 ミニ事典

カゲ補足:雷龍飛翔脚(⇩⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)は、ヒット効果の変更に伴って押し出す能力が低下。旋風蹴り(⇘Ⓚ)はスキが増加した。旋蹴り(⇘Ⓚ+Ⓖ)は、リーチが短く変更されている。
シュン補足:国舅翻打はリスクが増したので、中距離での乱用は控えよう。連環跳撃は使いづらくなったが、背身連環跳撃の汎用性が増してラッシュ能力は向上したともいえる。

うれしい変更点多数あり!!

Ver.C 変更点解説

梅小路 葵
Aoi Umenokouji

打撃技の強化が目立つアオイ。特に、時雨と両止の強化は大きな戦力になること間違い無し。

Text：矢永

変更点をくまなく理解しよう

一見して分かる変更点は天地陰陽（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。当て身成功時のカメラワークが変更されて、キャラクターの位置関係が変わらなくなった。当て身後の追撃は決めやすくなったが、一部の小柄なキャラの手技当て身時に、中段肘当（⇨Ⓟ）が届きづらくなってしまったので注意。

大きく変わったのが紫雨（Ⓚ＋Ⓖ）と二連突釘脚（ⓅⓅⓀ）。前者はヒット時の状況が重量級の〔Ⓚ＋Ⓖ〕と同性能に変化。カウンターヒット時は立ちⓅと最速の投げが連続技になり、ノーマルヒット時は立ちⓅを立ちガードされないので、強力な攻めを展開できる。避け＆さばき技対策として多用していこう。後者は側面ヒット時に連続ヒットするように変更。避けからの反撃のほか、紫雨のカウンターヒット後や天地陰陽でのミドル当て身後などにもつなげていけるぞ。

主力技で大きく調整されたのが両止（⇦⇧Ⓟ）。攻撃判定が特殊中段→中段へ変化し、しゃがみ状態に当てるとよろけを奪えるようになった。そのほかの性質には変化が無いので、中段攻撃の要となることは間違い無い。コンボ始動技の陰掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）はノーマルヒット時わずかに有利に。地味な変更だが、オフェンシブムーブや両止で攻めることができるため状況が大きく変わる。

投げ技では、木の葉落とし（⇧Ⓟ＋Ⓖ）のダウン回復が容易になり、小ダウン攻撃が確定しなくなった。また、桐枝落とし（⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ）後も同様の調整が施され、ダウン投げはほぼ決まらない。

中段攻撃となった両止。しゃがみに対しよろけを与えるので強力。

このほか、流旋双掌（⇧or⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）がノーマルヒットでつながるようになったが、ガード不能の現象は消失。扇舞～太刀風（⇨ⓅⓀ）はダメージが 25 に上昇し、ノーマルヒットでもダウンを奪えるように変更された。

見返りが大きくなった時雨。発生は遅いがカウンターで……

二連突釘脚まで連続ヒット。割弱の威力＋ダウンを…

Ver.C でもハイレベルな戦闘力をキープ！

Ver.C 変更点解説

ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis

わずかに弱体化したディフェンシブとしわりと強化されたオフェンシブ。手堅い調整といえる。

Text：栗田

ディフェンシブスタイルの変更点

最も大きな変更点は、打撃投げの弱体化。ストマッククラッシュ～フロントスリーパー（⇧Ⓚ＋Ⓖヒット時⇨Ⓟ＋Ⓖ）など、各種打撃技から派生するフロントスリーパー後の小ダウン攻撃が簡単にかわされるようになった。以前は基本的に確定だったので、単純に総ダメージが 13 減ったことになる。ただ、Ⓚの追加入力でホールドフェイスニーに派生させれば、強力な受け身攻めを狙えるので、実質的にはそれほど弱体化ではない。

次に大きな変更点は、ライトアングルトーキック（⇧Ⓚ）のヒット効果がたたき付けになったこと。ノーマル、カウンター問わず大ダメージを与えられるようになったので、利用価値は大幅アップ。ただし発生の遅さは相変わらずなので、受け身攻めや起き攻め時に重ねたり、当て身＆さばき技対策として使ったりと効果的に活用したい。

そのほかの変更点としては、フェイントボディ（Ⓟ⇧Ⓟ）のダメージが減ったことと、技の発生および技後の展開が遅くなったことが挙げられる。後者はほぼ気にならない程度だが、展開が遅くなった分、技のスキを突かれやすくなったといえる。また、同様にバックナックル（⇨Ⓟ）後の展開も遅くなり、やや無理が利きにくくなった。

フロントスリーパー後は、相手の起き上がりが非常に早くなった。

ライトアングルトーキックが、ヒット効果変更により大幅強化！

オフェンシブスタイルの変更点

いくつかの強化が見られるオフェンシブだが、最大の強化点はH・A・W・K ストライク（⇩Ⓚor⇩Ⓚ＋Ⓖ）の発生が早くなったこと。ヒザクラスの早さの打撃技として使えるので、特に確定反撃時のダメージアップが期待できる。

次点は、ランディングニーコンボ（⇨⇨ⓀⓅ）に大幅なディレイがかかるようになったこと。ただし、対になる技のハンティングキック（⇨⇨Ⓚ⇩or⇧Ⓚ）が特殊上段から上段技になったので、ランディングニーキック（⇨⇨Ⓚ）からの派生技としては、総合的に±0とも考えられる。

投げ技は一つ強化され、アームクラッシュスロー（⇧Ⓟ＋Ⓖ）のダメージが 35 から 45 に上昇。とっさのワンコマンド投げとして活用しよう。

ほかには、ストップミドル（⇨Ⓚ）の性能が少々変化している。しゃがみ状態の相手にヒットしたときによろけを誘発できるようになったほか、ガードされた場合に間合いが離れなくなった。

アオイ補足：アオイの肋打ち（OM中Ⓟ）は、全キャラで唯一全体フレームが長かったが、他キャラと同じに修正された。流旋（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ）はノーマルヒット時に五分の状況になった。
ベネッサ補足：ディレイがかかるようになったオフェンシブのランディングニーコンボだが、ディレイをかけ過ぎるとカウンター時でさえ連続ヒットしない点に要注意。ヒット確認に集中しよう。

連係でプレッシャーを与えろ！

Ver.C 変更点解説

エル・ブレイズ

El Blaze

新生ブレイズは、以前にも増して素早い連係を重視した闘い方ができるようになったぞ！

Text：アストロ

主力技の変更点をチェック

空中コンボにも使えるキーンエッジコンボ（ⓅⓅⓅ）のヒット効果が、きりもみやられから通常のダウンへと変化した。また、前バージョンではガードさせた際に相手がのけ反るようなモーションを取っていたが、Ver.Cでは普通に密着状態へと変更されている。ガード時は展開が厳しくなったので、強気な攻めは控えよう。

今回の一番の目玉ともいえる変更点が、3段技のフェイススマッシュ（⇨ⓀⓅⓅ）。何と、最後がノーマルヒットでも特殊なたたき付けに変更された。以前はカウンターヒット時のみ特殊なたたき付けを誘発していたのだが、今回からはノーマルヒットでコンボが狙える。見返りの大きい中段攻撃として使えるようになったぞ。

次に目立つ変更が、下段投げのファンタスマ（敵しゃがみ ⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。投げ後の硬化差が変わり、有利が大幅にアップした。投げ後にボルケーノニー（立ち途中Ⓚ）を決めることができ、空中コンボへとつなげられるぞ。

最後は、ロードロップキック（ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ）。ガードされた際に、相手の反撃を受けやすくなった。

フェイススマッシュ2発目カウンターヒットで3発目までつながる。

小さな変化で確実な進歩!!

Ver.C 変更点解説

結城 晶

Vanessa Lewis

少し分かりにくいが、確実に強化されたアキラ。変更点を生かして、強さに磨きをかけろ。

Text：華火

変更点指南

強さに直結すると思われる変更点として、まず羊低頭（⇨Ⓚ）空中ヒット時の浮き直し性能がアップしたことが挙げられる。虎撲（⇩⇧⇦Ⓟ）→圏抱（⇨ⓀⓅ）→修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ ⇨ⓅⓅ＋Ⓚor⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）という大ダメージコンボが、今まで入らなかったキャラクターに対しても狙えるようになった。

次に、崩し中に出せる猛虎硬爬山（崩し中⇩⇨Ⓟ）。ガードされても有利となっている。

馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）は判定が変化し、相手の技を若干かわしやすくなったぞ。

そのほかの変更点は、崩撃手（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）がノーマルヒットでも有利になったことが挙がる。派生の外門頂肘（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）は硬化が若干延びた。拳背捶（敵背後Ⓟ）も硬化差が変わり、ガードされたときのスキが減少し、ヒット時には有利に変更された。

唯一弱体化と思われる技が環捶腿（ⓅⓀ）で、ガードされた際のスキが若干だが大きくなった。

浮き直し能力が上がったことにより、多数のキャラに対し圏抱を絡めたコンボが可能となった。これを使った大ダメージコンボを探していこう。

チョッピングレフトコンボを使いこなせ!!

Ver.C 変更点解説

ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant

中・中段の連係強化や、間合い離れのダメージアップなど、重要な変更点を知っておこう。

Text：矢永

変更点詳細

目玉はカウンター時にたたき付けダウンを奪えるようになったチョッピングレフトコンボ（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）。見返りが大きくなった代わりにガードされると投げによる反撃を受けるようになったが、それほど大きな問題ではない。中・中段の連係技で大きなリターンが望めるので、さまざまな場面で使うことができそうだ。

ダメージの変更があった技は二つ。一つ目はフラッシュソードキック（➡Ⓚ Ⓖ）で、空中コンボ補正が緩和されてダメージ上昇。これによりコンボに組み込んだ際、難度の高さに合った見返りが期待できるように。もう一つはスマッシュバックナックル（⇧ⓅⓅⓅ＋Ⓚ）。ダメージが20に減少し、壁ヒット時に壁よろけを奪えなくなった。

ヘッドフックキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）とスピニングキックロースピンキック（Ⓚ＋Ⓖ ⇩Ⓚ＋Ⓖ）は、ヒット時のスキが減少してスムーズに受け身攻めへ移行できるように。さらに、ヘッドフックキックはヒット時の浮きが若干変化したように感じた。このほか、フラッシュバックナックル（スライドシャッフル中Ⓟ）が、ノーマルヒットでもたたき付けダウンを奪えるように変化している。

たたき付け後は➡⇦Ⓟとほぼ同じコンボが入るぞ。

Virtua 5 ミニ事典

ブレイズ補足：ファンタスマ成功後、ボルケーノアッパー（⇦Ⓟ＋Ⓚ）からの二択が強力だったが、今回は背後ヒットになってしまうため、二択を仕掛けづらくなった。
アキラ補足：本文中の虎撲始動コンボは重量級以外に確認。また、アイリーン平行カウンターで、揚砲（⇧⇧Ⓟ）～圏抱～伏虎（⇦⇧Ⓟ）～白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）などのコンボも（ロケテスト時点で）。
ジャッキー補足：フォワードキック（➡Ⓚ）も空中コンボ補正が緩和された。フェイススマッシュキック（Ⓟ＋Ⓖ）後は、カメラアングルの変更で左右どちらに居るか分かりやすくなった。

足技強化で戦力大増強！

Ver.C 変更点解説

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

変更点は少ないが、戦術を左右する重要なものばかり。よく読んで頭にたたき込もう。

Text：矢永

変更点詳細

多数ある強化点の中でも、一番大きな変更点はフルスピンヒールキック（⇘Ⓚ）。ヒット時の硬化時間が減少し、コンボを決められるようになった。もともと投げに相殺されない特性を持つので、投げを読んだ際の逆二択技として活用しよう。

ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）は連続ヒットするようになった。最大ディレイでも連続になるので、ヒット確認からつなげることが可能だ。シャドウスラッシュ（⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）はヒット効果が変化。2発目ヒット時は側面を取り、大幅に有利に。ただし、技後にサラが大きく側面に行くため、逆に側面を取られてしまうことがある。

フラミンゴ移行技では、スピニングスケアクロウ（Ⓚ＋Ⓖ）が半回転→全回転に。回転系の技が乏しいサラにとって大きな戦力となるだろう。

フラミンゴ中の技ではラピッドキック（フラミンゴ中Ⓚ）が大幅強化。ヒット時はカットインミドル（フラミンゴ中⇧Ⓚ）で軽量級Ⓟをつぶせるので、強力な選択肢を迫れるようになった。

投げではフォーリンエンジェルスロー（⇨⇧Ⓟ＋Ⓖ）の後ダウン回復が困難に。全キャラに安定して小ダウン攻撃を決められるようになった。

⇩Ⓚ＋Ⓖをガードされた後など、大きな不利でも相殺されない。

コンボ性能アップ！

Ver.C 変更点解説

ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

打撃面が強化されて、コンボ性能が向上。ダメージ効率はもはや最高レベル!?

Text：アストロ

主力技の変更点をチェック

ウルフの変更点はどれも打撃技。中でも注目したいのが、パウンディングエルボー（⇘Ⓟ＋Ⓚ）の性能変化だ。技の攻撃判定が下方向に強化されたため、相手のしゃがみⓅなどに合わせやすくなった。そして、一番のポイントは空中コンボに組み込みやすくなったこと。ショートショルダー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）ヒット後、対軽量級相手ならパウンディングエルボーを組み込んだ空中コンボが狙え、大ダメージを与えられる。

次に1、2、アッパー（ⓅⓅⓅ）。3発目がヒットすると、少し浮かせてダウンさせるように変更されている。カウンターヒット後は、ローキック（⬇Ⓚor⇩Ⓚ）で追撃が可能となっている。ただし、攻撃属性は特殊中段のまま。ディレイなどを駆使し、相手の反撃を誘うなどしてカウンターヒットを狙っていこう。

このほか、ヒット投げであるヨーロピアンエルボー（⇘Ⓟカウンターヒット時⇨Ⓟ＋Ⓖ）成功時の硬化差が変更。以前より有利が大きくなった。技後にショートショルダーなどを軽量級Ⓟでも止められないほど有利となったので、最速の上段投げとの二択が強力になったぞ。

攻撃判定が下方向に強化され、簡単

スピーディーな展開は健在！

Ver.C 変更点解説

リオン・ラファール
Lion Rafale

主に硬化差変更がメイン。"かゆいところに手が届く"といった感じの調整か!?

Text：ちび太

主力技の変更点をチェック

Ver.Cのリオンで最も目立つのは、旋風落脚（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）のヒット効果変更。ノーマルヒットで浮かせることができ、背後攻撃を絡めた空中コンボを狙うことが可能になった。攻撃発生が遅いため、通常時は狙う機会が少ないものの、ダメージは大きいので相手の起き上がり攻撃に狙いを定めて使ってみるのがいいだろう。

硬化差関連の変更は三つある。まずは斜前歩～斜掃捶（⇖or⇙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ Ⓟ＋Ⓚ）が、ヒット時有利になっている。前バージョンでは自キャラの背中側に移動した場合のみ有利になっていたが、今回は背・腹関係無く、どちらに移動してヒットさせても有利な状況となった。

次に、構えからの技である蟷螂三連爪（蟷螂埋伏中ⓅⓅⓅ）。ディレイ幅が狭くなったものの、3発目をガードされても反撃を受けない程度の不利なので、相手の避けにさえ注意すればローリスクになったといえる。

最後の変更点も構えからの技で、転身旋風腿（蟷螂双封中ⓀⓀ）のスキが減少。反撃を受けない程度の不利になり、以前よりリスクが減少したので、構えからの選択肢に交ぜてもいい。

旋風落脚ヒット後にコンボが狙えるのは、うれしい変更だ。

サラ補足: フルスピンヒールキックからの追撃は、スナップサイドチョップ（⇘Ⓟ）で浮かせ直しを狙うのがオススメ。軽めのキャラや持続ヒット時は⇩⇘Ⓟで1フレーム消費して出そう。
ウルフ補足: ローリングハンマー（敵背後Ⓟ）の硬化差が変更されており、ヒット後は大きく有利にとなっている……のだが、無理に狙うような技ではないだろう。
リオン補足: 斜前歩～斜掃捶は技が出るまでが遅いものの、ヒット後は有利になる。一見、地味な変更に思われがちだが、地味に大きな強化点といえるだろう。

よりトリッキーに攻めていこう!!

Ver.C 変更点解説

雷飛 *Lei-Fei*

大きな変更は少なく、それほど違和感無く使っていくことが可能。強化された技もあるぞ。

Text：華火

変更点詳細

レイは戦術を変えるほどの調整は加わっていない。。唯一マイナス要素の変更なのが登天掌（⬇⇨Ⓟ）で、ダメージが 20→18 に。その後のコンボは変わっておらず、上段攻撃に強い性質はそのままなので問題無いはずだ。

そのほかはすべてプラス方向の調整。まずは双分錘（裏涅槃式中 Ⓟ＋Ⓚ）の硬化差が変わっており、ガードされても有利になった。相手との距離がそれほど離れないので、その後は攻めやすい印象を受けたぞ。挿捶撃（⇦Ⓟ＋Ⓚ）はカウンターヒット時にバウンド誘発し、その後はコンボが狙えるようになった。

金鶏独立（Ⓟ＋Ⓚ）は空中ヒット時に若干浮かせ直すようになり、その後の金剛壁拳（Ⓟ＋ⓀⓅ）が安定して決まる。あまり使用頻度の高い技ではないが、コンボをこれで締めて裏涅槃式に移行し、その後構えで攻める……などという使い方が面白そうだ。さらに金剛壁拳は、ヒット時の方が不利が大きかった部分が修正された。

進化した挿捶撃。攻撃発生は遅いものの、スカシ性能を持つことや、各種数値を見ると意外と優秀!?

変化が無いのは完成された証拠!?

Ver.C 変更点解説

日守 剛 *Goh Hinogami*

主にダメージの変更がメインのゴウ。もはや打撃面には死角が無いといったところか!?

Text：アストロ

主力技の変更点をチェック

大きな変更は無いが、いくつかの技のダメージが変わっている。右の表をチェックし、しっかりと把握しておこう。

一つだけ打撃面で調整がされており、連掌打（ⓅⓅ）の当て身属性が、肘属性から中段 Ⓟ 属性に変更されていた。これはゴウにとって、唯一の弱体化!?……かもしれない。

とはいえ、表に掲載している通り、どの技もダメージ増加がメインとなっている。従来通りの戦術で OK ということが、一番大きいプラス要素といっても間違いではないだろう。

●ダメージの変化した投げ技

<table>
<tr><th>技名</th><th>コマンド</th><th>ダメージ</th></tr>
<tr><td rowspan="4">送り足払い</td><td>掴み中⇧Ⓟ+Ⓖ</td><td>20→30</td></tr>
<tr><td>右方崩し後⇧Ⓟ+Ⓖ</td><td>35→40</td></tr>
<tr><td>前方崩し後⇧Ⓟ+Ⓖ</td><td rowspan="2">25→30</td></tr>
<tr><td>後方崩し後⇧Ⓟ+Ⓖ</td></tr>
<tr><td rowspan="4">足払い</td><td>掴み中⇩Ⓟ+Ⓖ</td><td>20→30</td></tr>
<tr><td>左方崩し後⇩Ⓟ+Ⓖ</td><td rowspan="2">35→40</td></tr>
<tr><td>前方崩し後⇩Ⓟ+Ⓖ</td></tr>
<tr><td>後方崩し後⇩Ⓟ+Ⓖ</td><td>25→30</td></tr>
<tr><td>球投げ</td><td>掴み中⇦Ⓟ+Ⓖ</td><td>40→45</td></tr>
</table>

勝利への道は開かれた！

Ver.C 変更点解説

ブラッド・バーンズ *Brad Burns*

ブラッドの変更点は、どれも強化につながりそう。各種構えを駆使して勝利をつかめ!

Text：アストロ

変更点詳細

ブラッドの変更は少ないものの、どれも重要になりそうなので紹介しよう。

返し技などで使う機会の多い ⓅⓀ。この技は 2 発目の避け方向が全回転から半回転に変更されている。ブラッドの背中に移動されると Ⓚ 部分を避けられてしまうため、安易に振り回すことができなくなったので注意しよう。

クロスアッパー（ダッキング中 ⓅⓅ）は硬化差が変更された。以前はノーマルヒットでは不利だったが、有利になった。

ロングダッキングからの技である、クイックニーキック（ロングダッキング中 Ⓚ）と、その派生技であるダブルニーコンボ（ロングダッキング中 ⓀⓀ）にも変更がある。前者はヒット効果が変更されており、Ver.C ではよろけを誘発するように。ノーマルヒットで相手がよろけるようになったため、派生技を連続ヒットさせられる。大きな強化点となっているぞ。

ダブルニーコンボは、全体の硬化が短くなったので、特殊なたたき付け後のコンボにオフェンシブムーブを絡めたものが狙える。ダメージ効率が以前より増したといえる。

クイックニーキックのヒット硬化変更は、大きな強化点。

レイ・フェイ補足:壁際で活躍しそうなのが双分捶。ヒット時撑掌(⇦⇨Ⓟ)と同じく壁よろけを奪え、ガードされても有利。裏涅槃式になる方法は多彩なので、狙ってみるのもいい。
ゴウ補足:以前の連掌打は、当て身属性が肘だったため、ジャッキーのバクサオなどに対して有効だった。しかし今回の変更で、当て身されてしまうように。一応頭に入れておこう。
ブラッド補足:クロスアッパーノーマルヒット後、オフェンシブムーブなどを使って攻撃のバリエーションを増やせる。ヒット確認を使い、攻撃の手を緩めないようにしよう。

キャラ戦線異状アリ!?

Ver.Cキャラ別インプレッション

各担当ライターが、Ver.Cをざっくり評価。自キャラの変化具合を知る参考にしてほしい。

Text：半蔵門VF組

Ver.Cどうなる？

稼働が迫ったVer.C。果たして、キャラごとの調整はどんな感じになっているのだろうか？

まず目立つのが、前バージョンで猛威を振るったパイ、カゲ、シュン、アイリーン辺りが持つ強力過ぎた技が調整されたこと。特にパイは調整点が多く、新バージョンでは新しい闘い方が必要になりそう。一般的に弱いとされていた、サラ、ジェフリー、アオイは、ほぼ強化点のみの変更。中でもジェフリーにはダメージに直結する変更が多いので、大幅パワーアップといえるだろう。

大きな変更があったのが、新たなコンボ始動技が生まれたジャッキーとラウ。どちらも使えそうな技だけに、これからの発展次第で最強の座を狙えそうだ。これら以外のキャラには大きな変更点は無く、細かな調整がなされている感じ。

全体的にキャラ差の上下が縮まるような調整になっており、現時点ではゲームバランスが良くなったように思える。

アイリーン

パッと見弱体化。しかし壊れた技が無くなり、簡単に勝てるキャラではなくなっただけ。スピードと細かい攻め、キャラによっては地獄である"猿"を生かして闘えば、まだまだ強いはずだ。(華火)

パイ

強力過ぎた中段攻撃&投げの多くに調整が加わった。基本スペックが高いのでまだまだ闘えるが、しゃがみがちな相手がかなり厳しい。とりあえずキャラ替えする人多そうですね(笑)。(矢永)

アオイ

⇦⇧Ⓟ、Ⓚ+Ⓖ、ⓅⓅⓀなど変更点は面白い使い方ができそうなものばかり。天地のアングル変更は、慣れれば確実に追撃ミスが減るはず。総合的にかなりの良調整だと思っています。(矢永)

ブレイズ

フェイスマッシュのノーマルヒットでたたき付けは、強烈なインパクト。戦術にも影響しそうなので、通常時の立ち回り再構築がかなり楽しみなキャラクターになったといえる。(アストロ)

ウルフ

変更点は少ないものの、どれも強化につながるというのはかなり心強いかと。コンボの総ダメージは上がりそうだし、有利な状況を生かした戦術に期待できそう。(アストロ)

レイ

強さ的には変わっていないが、他キャラの調整も相まって、上位キャラであることは間違い無い。安定はしないけど、双分掌が有利なのはうれしいね。バウンド技も使ってみようかな。(華火)

アキラ

コンボダメージが上がり、馬歩や下段さばきが強化されたのはいいね。後は相殺に強い打撃がほしかった……八極拳の打撃なら相殺なんて効かないでしょ(笑)。ランクは上がったはず。(華火)

ジェフリー

漁師の時代がついにやってきた!?　というのはいい過ぎだけど、そう思えるほど強化要素多し。戦術やコンボなど、さらに深く掘り下げることができそうで、非常に楽しい。(アストロ)

ベネッサ

個人的にはオフェンシブのヒザ強化に尽きる。やはりバーチャは「ヒザ→ガイーン！」を楽しむゲームと気付きました。ディフェンシブの打撃投げは、むしろ展開が面白くてよし。(栗田)

ジャッキー

⇧⇦Ⓟ+Ⓖからのバウンドコンボが無くなったのは残念ですが、居合い蹴りのダメージアップで技術介入度が上がったのは◎。ヒット効果の変わった⇨Ⓟ+ⓀⓅも使い勝手がよさそう。(矢永)

カゲ

疾風陣中の技、刀霞の威力減少は確かに痛手。しかし、強化された打撃技はパターンに結び付くし、たたき付けからのコンボが発展しそうなので、全体バランスは良好なのでは。(アストロ)

ゴウ

打撃面の変更はわずかだが、各種つかみからのダメージ増加はうれしい変更点。とはいえ性能に変化はほぼ無いので、今まで通りに闘えることが利点といえるんじゃないかな。(アストロ)

サラ

Ⓚ+Ⓖ全回転、⇦Ⓚでの逆二択、フラミンゴ中Ⓚヒット時大幅有利と、今まであまり使われなかった渋い技が大幅強化。弱体化した点は見当たらないので、ストレス無く使えそうだ。(矢永)

シュン

さばきは弱くなったけど、そのほかには大きな変更点が無いので十分最強クラス。ただ、龍尾脚の空中判定が無くなったのは、崩れ技主体の相手との対戦で大きく響きそう。(矢永)

ブラッド

細かい変更点だが「かゆいところに手が届く」ような感じ。クロスアッパー後の攻め継続や、コンボにつながるクイックニーキックは、利便性の高い技に仕上がっているぞ。(アストロ)

ラウ

最近評価の上がってきたラウ。新バージョンでさらに強化され、上位キャラ間違い無し。あまり使われていなかった虎形も、虎脚背転カウンターヒットがおいしいので、構えが流行するか。(華火)

リオン

劇的な変更は無いけれど、どれも強化傾向な点はうれしいかな。見返りの大きい技の調整が多いだけに、下段の細かい動きと大技狙いのメリハリが出せそうなので、楽しみです☆(ちび太)

さて、みなさんの持ちキャラの評価はいかがだっただろうか？　今回の記事はロケテスト版を触った際のものであることや、調整点の比較を細かく検証する時間が少々足りなかった感もあり、まだまだキャラのランクは変動することだろう。アッと驚くような新ネタが見付かり、一喜一憂する日々が来る……といいなぁ（笑）。

Virtua 5 ミニ事典

補足:今月の記事は、5月に実施されたロケテスト版を元に作成しています。正式稼働バージョンでは、変更される可能性があることをご了承ください。さて、いよいよ次号は変更点特集後編ということで、なるべく多くの変更点の、フレームデータまで追求していきたいと思います(予定)。フレーム調べ班(矢永?)とマクロコントローラーさんの活躍にご期待ください!?

バーチャファイター5 全国大会

格闘新世紀Ⅳ

2007.3.24 at Differ Ariake

DVD

決勝トーナメント全63試合をDVD2枚にわたって収録!

DISC 1

決勝トーナメント1回戦全32試合を収録!

全国の激戦をくぐりぬけた64人の強者たちが激突! DISC1では、イベントオープニングから選手入場、そして1回戦全32試合の模様をお届けします!!

DISC 2

2回戦から決勝戦まで!
さらにあの番組VFトゥデイも!!

2回戦から決勝戦まで、いずれも目の離せない熱戦の模様を収録! もちろん、副音声にはおなじみセガの斎藤氏と深見氏による実況解説を収録しました!

VFトゥデイを特別収録!

VF TVで放送されている特別番組、バーチャフ

呼び覚ませ! 頂点を掴む魂の一撃を

ファミ通DVDビデオ バーチャファイター5 格闘新世紀Ⅳ DVD

2007年6月7日発売 DVDビデオ2枚組 標準価格 ¥5,040[税込]

EBDVD-00022／片面一層×2枚／COLOR／MPEG2／複製不能／4:3　1.オリジナル 2.副音声解説　DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ　NTSC 日本国内向

商品のお問い合わせ先：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先：【弊社webサイト】　http://www.enterbrain.co.jp　E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート：TEL：0570-060-555　受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

ゲーム情報を持ち歩こう♪

最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!

毎日更新（土日祝日を除く）・月額315円

iメニュー	EZトップメニュー	Yahoo!ケータイ
メニューリスト	カテゴリで探す	メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌	ゲーム	ケータイゲーム
雑誌	総合	
ファミ通iDX	ファミ通EZDX	ファミ通S!アプリ

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

アルカディアモバイルがいよいよスタート! モバイルの特性を生かして、アーケードゲーム業界の最新情報をいち早くお届け。本誌もモバイルと連携して、さらに充実した内容に。新展開のアルカディアにご期待ください!

News

『オトメディウス』ウエポン希望アンケート実施!

http://www.konami.jp/am/otome (6月上旬オープン予定)

KONAMIの新作シューティングゲーム『オトメディウス』。本作はKONAMIの名作『グラディウス』、『パロディウス』シリーズの伝統を受け継ぎ、さらにタッチパネルを採用した、新しい操作感も特徴になっている。

この最新作『オトメディウス』で、現在公開されているウエポンに追加で搭載するものについて、ファンの意見を参考にしようという人気投票が実施される。投票の対象となるのはこれまでにKONAMIのシューティングゲームで登場したウエポンで、投票結果は開発の参考にされるとのことだ。君が投票したウエポンを装備したキャラクターが、画面で大活躍するかも!

右にこれまでのKONAMIのシューティングゲームで登場した、数あるウエポンから一部を選んでみた。候補となるウエポンの発表は6月中旬の予定になっている。アンケートの結果がどのくらい反映されるか、ファンにとっては気になるところ。常に公式ホームページで最新情報をチェックしよう!

オトメディウス OTOMEDIUS™

覚えてる? こんなウェポン

- **オプション**
  最大四つ。自機の軌跡をたどり追いかけてくる (グラディウス)
- **アップレーザー**
  水平向きのレーザーが垂直上方に射出される (グラディウス2・MSX版)
- **スプレッドボム**
  落下地点で爆発する (グラディウスII)
- **リデュース**
  自機の当たり判定を小さくする (グラディウスIII)
- **オートエイミング**
  前方90度方向の敵を自動的に狙うダブル (グラディウス外伝)
- **ヴァーティカルマイン**
  敵に当たるか、射出後しばらくすると縦に爆発 (グラディウスIV)
- **ローテート**
  操作ボタンを押すとオプションが自機の周りを回転 (グラディウスV)
- **リップルレーザー**
  前方に広がるリング状のレーザー (沙羅曼蛇)
- **デストラクトミサイル**
  地表を滑走するミサイルを上下に発射。壁も登る (ライフフォース)
- **ハイパーレイ**
  レーザーが太くなり、また、長時間射出できる (沙羅曼蛇2)
- **ロケットパンチ**
  正面に発射され、敵を貫通しつつ戻ってくるミサイル (パロディウスだ!・ツインビー)
- **ホーミングレーザー**
  上下方向へ敵に反応して曲線的に曲がる追尾型レーザー (XEXEX)
- **ブーメランショット**
  敵や壁に当たると跳ね返る (サンダークロス)
- **ドラゴンレーザー**
  龍型のレーザーが敵を追尾攻撃 (トライゴン)

実用性を取るか、見た目の派手さを取るか。彼女たちの命運を握っているのは君だ!

 ※画面は開発中のものです

Release

ブラックはかせの「仕事の流儀」に学べ!

http://www.nhk.or.jp/professional/

昨年、NHKの人気ドキュメンタリー番組「プロフェッショナル 仕事の流儀」に、セガのゲームプロデューサー植村比呂志氏が出演した。『甲虫王者ムシキング』の開発責任者である彼の、仕事に対する考え方、部下を育てる方法を細かい部分まで取材した内容が好評を得て、放送回のDVD化が決定。今年の4月27日(金)に発売となった。

番組を見て驚かされるのは、植村氏のフットワークの軽さだ。『ムシキング』のイベントでは、自ら「ブラックはかせ」というキャラクターに変身し、子どもたちを楽しませる。部下にもイベントへの参加を積極的に勧め、「消費者である子どもたちが何を求めているか、肌で感じてこい!」と指導する。そのスタイルの根底にあるのは、一貫して「現場」。

仕事に行き詰まっている人や、新しいアイデアを求めている人に、「ブラックはかせ」は必ずヒントを与えてくれるはずだ。

Resume

『プロフェッショナル 仕事の流儀
ゲーム開発部長 植村比呂志の仕事』

■商品番号:NSDS-10716
■発売日:2007年4月27日(発売中)
■価格:3,675円(税込)
■特典映像:未放送スタジオトーク30分以上収録

「迷ったら現場に出ろ、答えはそこにある。」自身がよりどころとしてきた現場主義。その哲学を徹底する植村氏の姿勢に、学ぶことは多い。

PRESENT!

 商品に関する問い合わせ:(株)NHKエンタープライズ ☎03-5478-0780

Release

迫力の不知火舞フィギュア、間もなく登場!

http://www.goodsmile.info/

マックスファクトリーから、不知火舞の超精密フィギュアが発売されるぞ。『CAPCOM VS. SNK 2』に登場した不知火舞をモチーフに、濱崎剛氏が原型師を務めている。人気イラストレーターの西村キヌ氏も、その造形を絶賛したという逸品だ。超人気商品につき、入手困難が予想されるので、購入予定の人はフィギュア取り扱い店にて予約状況を確認してほしい。

濱崎氏が、西村キヌ氏へのリスペクトを込めて作ったという通り、独特の表情の不知火舞が再現されている。人気が出るのも当然だ。

PRESENT!

グッドスマイルカンパニー様より『西村キヌコレクション 不知火 舞』を1名様にプレゼント! 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Resume

『西村キヌコレクション 不知火 舞』

- ■**仕様**:PVC塗装済み完成品
- ■**全高**:約300mm
- ■**発売時期**:2007年8月
- ■**価格**:7,800円(税込)

Event

「SUPER DARTS」閉幕 日本チャンピオンが決定!

http://superdarts.dartslive.jp/

4月21日(土)、ダーツの日本チャンピオンを決定するイベント「SUPER DARTS presented by DARTSLIVE」が、東京のスパイラルホールで開催された。日本全国の予選を勝ち抜いてきた16名のプレイヤーによる、「DARTSLIVE JAPAN TOURNAMENT'06-07」の決勝大会だけに、会場は超満員! 試合はトーナメント方式で実施され、見事チャンピオンの栄冠を手にしたのは、東京・東関東代表のえぐちょ氏。以下、ベスト4までの4名がDARTSLIVEプロに認定された。決勝戦の模様を収録したDVDの発売が決定しているので、最新情報はDARTSLIVEのWebサイトでチェック! (http://store.dartslive.jp)

19,786人の頂点に立ったのは、写真のえぐちょ氏。

PRESENT!

ダーツライブ様より、「Harrows PIRATE ICカード付きオリジナルダーツセット」を3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

名作『ニュージーランドストーリー』がニンテンドー DSで復活!

http://www.cyberfront.co.jp/

『ニュージーランドストーリー』とは、主人公のティキを操作して、捕らえられた仲間を救出しつつ、ボスを倒してステージをクリアしていくアクションゲーム。このアーケードゲームの名作が、ニンテンドー DSオリジナルのシステムを加えて復活したぞ!

アーケード版の完全移植はもとより、タッチペンに対応した新しいアクション、武器、防具、乗り物を追加。各ステージや、途中で入るミニゲームを、タッチペンを使ってうまくクリアしていこう。ミニゲームにはニンテンドー DSの通信機能を利用した、最大四人での対戦が可能なものもあるので、対戦で熱くなれ!

ステージにあるアイテムを利用して、ティキを動かすのが楽しい。二つの画面を活用したオリジナルのミニゲームも搭載されている。

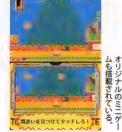
Resume

『ニュージーランドストーリー DS』

- ■**対応機種**:ニンテンドーDS
- ■**発売日**:2007年5月31日(木)
- ■**価格**:3,990円(税込)

PRESENT!

[illegible] 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

News

まんがでわかる「テレビゲームのひみつ」発刊

http://www.capcom.co.jp/

カプコンが学習研究社(学研)と共同で、『学研 まんがでよくわかるシリーズ テレビゲームのひみつ』を刊行し、全国の小学校、公立図書館に寄贈する。『テレビゲームのひみつ』では、ゲームクリエーターの仕事内容、ゲーム業界の社会的立場、さらには日本のゲーム産業の海外における競争力など、専門的な話題に至るまでを分かりやすく解説。巨大市場に成長したゲーム産業について、子どもだけではなく、大人にも参考になる内容となっている。カプコンによると、「誤解を受けやすいゲーム業界について、子どもたちに正しい認識を持ってもらうための啓蒙活動の一環として、今回の発刊、寄贈を行なった」とのこと。なお、本書は非売品のため、興味を持った人は近くの公立図書館で読んでみてほしい。

『Days of Memories』シリーズ3タイトルがこの1本で遊べる!

Release

http://game.snkplaymore.co.jp/

SNKプレイモアより好評配信中の携帯用アプリ『Days of Memories』シリーズの中から3作が、1本のニンテンドーDS用ソフトになって登場！ おなじみのSNKヒロインに加え、本シリーズオリジナルヒロインたちと織りなす恋物語が楽しめる。イベント画像を閲覧できるアルバムモードや、一度迎えたエンディングを好きなときに見られるエンディングモードなど、ニンテンドーDS版オリジナル要素も搭載されている。携帯アプリ版を遊んだことのない人も、この機会にヒロインたちとの思い出作りに挑戦してみないか⁉

イベント画像が二つの画面に表示される。DSの機能を活用した、うれしいシステムだ。

Resume

『Days Of Memories』

■対応機種：ニンテンドーDS
■発売日：2007年6月14日(木)
■価格：5,040円(税込)

PRESENT!

SNKプレイモア様より、ニンテンドーDS用ソフト『Days of Memories』を1名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

『スーチーパイII』がiアプリで配信中!

Release

http://www.jalecogames.co.jp/igareso/

ジャレコの麻雀ゲーム『アイドル雀士 スーチーパイII』が、大容量iアプリゲーム「メガゲーム」対応ソフトとして、4月27日（金）より配信されている。アーケードや家庭用で人気を博した麻雀ゲームが、ほぼ同様のクオリティで携帯電話で楽しめるようになった。大容量の利点を生かし、キャラクターボイス、ムービーシーンをふんだんに盛り込んだ内容。出演声優陣も同じなので、『スーチーパイ』シリーズのファンも納得の出来だ。対応機種を持っている人は、大容量アプリのすごさを一度体験してみてはいかが⁉

必殺技シーン、変身シーン、勝利の後のご褒美シーンなども、携帯電話用アプリとは思えないほどの高い完成度で再現されるぞ！

対戦中でもキャラがよくしゃべる、よく動く。状況によってキャラのアクションも変化する。

PRESENT!

ジャレコ様より、6月28日発売のPS2用ソフト『ちゅ～かな雀士てんほー牌娘 Remix』を2名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Resume

『アイドル雀士スーチーパイII』

■対応機種：NTTドコモ FOMA 903iシリーズ
■料金：月額315円（税込。通信料は別途）

東京ジョイポリスに新アトラクション登場!

Event

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリスでは、最新スポーツアトラクション『バーンナウト ランニング』が、ただ今好評稼働中！ 『バーンナウト ランニング』は、陸上競技の世界をバーチャルに体験できる世界初の体感型アトラクション。「100m走」、「110mハードル」、「走り幅跳び」のトラック競技3種目にチャレンジして、総合ポイントを競い合う。性別によってハンディキャップが与えられるから、だれにでも勝者になれるチャンスがある。カップルや友人同士で楽しめるうえに、運動不足も解消できちゃう、まさに一石二鳥のアトラクションだ！

ほかにも、『パワースレッド』や『ハーフパイプキャニオン』など、スポーツ感覚で楽しめるアトラクションがまだまだある。雨が多くなるこれからの季節は、全天候型テーマパーク、東京ジョイポリスへGO!

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ナムコ・ナンジャタウンで『冷やし餃子対決』開催!

Event

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウン内のフードテーマパーク「池袋餃子スタジアム」では、6月2日（土）から『冷やし餃子対決』を開催する。

各店が工夫を凝らしたオリジナル餃子を出品し、お客様の投票によって勝敗を決定する。食欲が減退しがちな夏に向けて、見た目も涼やかな餃子を楽しんでもらおうという企画。冷やし餃子とはあまり聞き慣れない言葉だが、各店の餃子名人が作った、独創的な餃子を味わうことができるぞ。なお、9月2日（日）までの期間限定イベントのため、全店の餃子を制覇したい人はお早めに。

夏を乗り切るスペシャルメニュー、冷やし餃子。中には一般的な餃子のイメージと結びつかないほど、個性的なものもある。

PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は76ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

アルカディアデータベース ARCADIA DATA BASE

2007年4月1日～4月30日

ビデオゲームランキング

7位 アルカナハートFULL!

バージョンアップが実施されるにあたり、諸問題でゴタついたが、それをしない店舗もあることを考慮すれば、まずまずのスタート。今後の動向に注目していきたい。

メーカー	エクサム
ポイント	124.8

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	→	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	421.8
2	→	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II <バンプレスト>	328.2
3	→	MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2 <エコールソフトウェア>	290.1
4	→	Virtua Fighter5 VERSION B Rev.1 <セガ>	262.3
5	→	鉄拳5 DARK RESURRECTION <バンダイナムコゲームス>	229.5
6	↑	虫姫さまふたり <ケイブ/AMI>	174.3
7	初登場	アルカナハート FULL! <エクサム>	124.8
8	→	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE <カプコン>	112.3
9	↑	THE KING OF FIGHTERS 2002 <SNKプレイモア>	98.5
10	↑	THE KING OF FIGHTERS '98 <SNKプレイモア>	70.2

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

8位 pop'n music15 ADVENTURE

前号で「14」が2位まで順位を伸ばしていた中、15作目となる最新作が登場した。稼働後にじわじわと順位が伸び続ける本シリーズだが、今回はどこまで上位へ食い込めるか？

メーカー	KONAMI
ポイント	100.8

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	↑	麻雀格闘倶楽部5 <KONAMI>	222.0
2	↓	beatmaniaIIDX 14 GOLD <KONAMI>	210.0
3	↑	頭文字D ARCADE STAGE 4 <セガ>	163.8
4	↓	DrumManiaV3 <KONAMI>	155.4
5	↓	GuitarFreaksV3 <KONAMI>	113.4
6	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション <セガ>	113.4
7	↑	QUIZ MAGIC ACADEMY IV <KONAMI>	105.0
8	初登場	pop'n music15 ADVENTURE <KONAMI>	100.8
9	↓	三国志大戦2 若き獅子の鼓動 <セガ>	77.7
10	↑	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンプレスト>	42.2

協力店舗

店舗名	住所	電話
アドアーズ サンシャイン	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ渋谷	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ八王子	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288
アドアーズ町田	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズミラノ	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884
アミューズメントスペースMANBOO（マンボー）	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F	☎ 093-695-0632
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03-3495-2183
戦～ikusa～	香川県高松市高松町[illegible]田2554-18	☎ 087-843-[illegible]
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5[illegible]-8595
グッディ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ [illegible]-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 [illegible]	☎ 03-6909-4776
GAME ショコラ	愛媛県松山市柳井町1-12-13	無し
ゲームスポット ハロウィン	島根県出雲市渡橋町9[illegible]5-3	☎ 0853-23-0731
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 07[illegible]-5770
ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-[illegible]22-8839
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6[illegible]
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一UZ一ホ1F	☎ 052-452-0920
石神井駅前センター	東京都練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F	☎ 03-53936284
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0483
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
BOO-BOSSBOSS吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1	☎ 0422-23-3211
プロバックス JOYサンモール店	広島県広島市中区紙屋町2-2-18 4F	☎ 082-241-8564
マットマウスパートII	神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F	☎ 044-751-8570
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202
ラッキー バッティングドーム	千葉県八千代市大和田新田1088	☎ 047-458-8208

これからしだい!! ゲームリスト

2007年5月18日時点

●5月稼働予定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	時期
BASEBALL HEROES 2 power up VERSION	KONAMI	スポーツゲーム	5月下旬

●6月以降稼働予定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	時期
雷電IV	モス	縦スクロールシューティング	6月6日
キン肉マン マッスルグランプリ2	バンプレスト	対戦格闘アクション	6月下旬
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	7月
ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～	セガ	特定のユーザー向けアクション	7月
ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer	セガ	ネットワーク対戦クイズ	7月
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3	バンダイナムコゲームス	レース	7月
GuitarFreaksV4 Rock×Rock	KONAMI	ギターシミュレーション	今夏
サイレントヒル・アーケード	KONAMI	ガンシューティング	今夏
DanceDanceRevolution SuperNOVA2	KONAMI	ダンスシミュレーション	今夏
DrumManiaV4 Rock×Rock	KONAMI	ドラムシミュレーション	今夏
ポカ☆スカ ゴースト!	セガ	アクション	今夏
オトメディウス	KONAMI	次世代シューティング	2007年
鉄拳6	バンダイナムコゲームス	3D対戦格闘	2007年

●稼働時期未定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	時期
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
シューティングラブ。2007～EXZEAL＆シューティング技能検定～	トライアングル・サービス／セガ	縦スクロールシューティング	未定
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	未定
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
ニュー スペース オーダー	バンダイナムコゲームス	リアルタイムストラテジー	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

島根県松江市・出雲市編

情報提供：エビッキーさん

今月のレンジャー

DB隊員

さて今月は、島根県東部の出雲市と松江市のゲーセンに突撃! さすがは「神話の国」と言われることはあり、かつて見たことの無い驚天動地のお店がありました。大満足!!

及川隊員

大型タイトルの稼働状況を見ると、やや寂しい島根県ですが、いざ取材してみると個性的なゲーセンがあって楽しめました。闘劇予選はいずれも6月ですので遠征はいかがでしょう?

出雲大社で闘劇成功祈願!

イラスト：斉藤コーキ

出雲で最も有名な観光スポットといえば、やはり出雲大社。八百万の神々が集まると言われる聖地で、闘劇'07の成功祈願をしてきたぞ。参加者全員の心に残る、明るく楽しく激しいイベントになれば幸いです!

ア 出雲で対戦に燃えるなら！

ゲームスポット ハロウイン

住 出雲市渡橋町985-3
☎ 0853-23-0731
営 11:00～24:00
HP http://www.harolapi.com/

及川「出雲市内で最もビデオゲームに力を入れている店舗です。大型カードゲームはありませんが、『VF5』や『GGXX ΛCORE』などの対戦格闘ゲームはもちろん、音ゲーが充実していますよ！」
DB「コミュニケーションノートや常連お手製の攻略ノートなども設置！ 和気あいあいとした雰囲気が満ちており、楽しいひと時を過ごせそうだな！」

駐車場が完備されているため、車で行くもよし、出雲市駅から徒歩で行くもよし。

実は音ゲーの充実度も出雲一！ 近隣の音ゲーファンが一同に会するぞ。

対戦が特に盛り上がるのは20時以降とのこと。遠征する人はその時間を逃がすな！

スタッフより

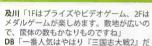
平日の夕方ごろや週末は「VF5」、「GGXX ΛCORE」などの対戦ゲームや、音ゲーが盛り上がっています。また、闘劇予選をはじめ、各ゲームの大きな大会も開催しております。にぎやかで楽しい店なので、ぜひご来店ください。

闘劇'07店舗予選　バーチャファイター5　6月2日開催！

死角の無いラインナップが自慢！

セガ ワールド 出雲

カード
ビデオ
メダル
プライズ

住 出雲市[illegible]734
☎ 0853-23-1870
営 10:00～24:00
HP http://location.sega.jp/loc_web/sw_izumo.htm

及川「1Fはプライズやビデオゲーム、2Fはメダルゲームが楽しめます。敷地が広いので、筐体の数もかなりものですね」
DB「一番人気はやはり『三国志大戦2』だな。そのほかでは、『連ザⅡ』の対戦が盛り上がっているようだ」
及川「メダルゲームも負けていません。平日の昼間だというのに『スターホース2』のステーションが満席ですよ！」

話題の通信対戦メダルゲーム『セガネットワークカジノクラブ』も稼動中！

おなじみのソニックの看板が目印。駐車場の広さもこれまたかなりのものだ

出雲の君主がここに集結！ 島根で数少ない『三国志大戦2』稼動店だけに人気は抜群だ

スタッフより

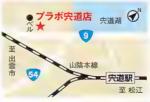
大人気『三国志大戦2』や『WCCF』をはじめとしたカードゲームを設置しています。ビデオゲームのイベントは『VF5』の公式大会を毎月開催していますので、たくさんの参加お待ちしております。また、安心してお遊びいただけるように全館禁煙とさせていただきました。皆さまのご来店お待ちしております。

プライズのことならウチに任せろ！

プラボ宍道店

その他
ビデオ
メダル
プライズ

住 [illegible]208-12
☎ 0852-[illegible]
営 [illegible]
HP http://www.namco.co.jp/ar/shinji.html

DB「プライズ、メダル、ビデオと、三拍子がそろったゲーセンだ。その中でも特にプライズには自信があり、取りやすさやラインナップに関しては島根一を自負！」
及川「『ゾイドインフィニティ』や『アヴァロンの鍵 弐』といった、他店ではあまり見られないタイトルも置いているのがうれしいですね。また、今回の取材で『アイドルマスター』があった唯一のお店です!」

ショッピングセンターが隣接しているため、買い物帰りに寄ることも可能だ

ファミリー層の憩いの場。店長は「プライズなら任せてください！」と熱く語る

島根だけでなく近隣の鳥取からも『アイマス』ファンが駆けつける

スタッフより

ショッピングセンターに近いので週末はファミリーのお客様が多く、クレーンゲームやカードゲームが人気です。2Fはビデオゲームとメダルゲームのフロアになっており、人気の対戦格闘やレトロゲームのほか、パチンコ・スロットも充実の品ぞろえ。お子様から大人まで楽しめるプラボ宍道店にぜひお越しください。

今回の取材で最も感動したのは、夜に食べた出雲そばの味ではなく、荘厳な出雲大社でもなく、今出屋商店ゲームコーナーでした(笑)。あんなへき地でも(失礼!)数台のゲームが交流の場を成立させていることに、改めて「ゲームってすごいな……」なんて感慨にふけってしまったわけですよ(笑)。もっとすごいお店を知っているという方は、ぜひ情報をヨロシク!

女性客やカップルにも好評！

ビバーチ松江店

住 松江市東朝日町203-1
☎ 0852-28-8890
営 10:00～24:00
HP http www.opes.co.jp

及川「メダルとプライズが中心のアミューズメントスポットです。とはいえ、『WCCF』や『ベースボールヒーローズ2』などのカードゲームはしっかり押さえてますよ。大勢で遊べる大型筐体モノも充実してますね」
DB「シール機コーナーにも力を入れており、女性客が目立つのも特徴の一つ。シールを一枚作成すると、景品が当たるスクラッチくじにチャレンジできるようだ」

気軽に遊べるアットホームな雰囲気つくりをモットーとしている。

スタッフより

素敵なアイテムが盛りだくさんなプライズコーナーをはじめ、貸衣装が楽しいプリクラコーナー、充実のラインナップのネットゲーム、メダルゲームコーナー！　毎週土日は無料で遊べるイベントやカードゲーム大会を実施しております。ぜひご家族やお友達とご来店ください！

対戦格闘ゲームブームは終わらない！

セガ ワールド 松江

住 松江市嫁島町12-15
☎ 0852-23-2231
営 10:00～24:00
HP http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

及川「セガの直営店だけあり、メダルとプライズが充実しているのはもちろん、ビデオゲームも盛り上がっていますね～」
DB「なんたって島根県で最も多くの闘劇予選が開催されるゲーセンだからな！　変わったところではひと昔前のタイトルを並べて設置し、一週間のプレイ回数を集計。勝ったゲームは次週も稼動、負けたゲームはほかのゲームと交換というイベントコーナーもあった。取材時は『月華の剣士』が3週勝ち抜きを果たしていたな（笑）」
及川「また、格闘ゲーム大会は毎月開催しているようですよ。腕が鳴りますね！」

『三国志大戦2』や『機動戦士ガンダム0083 カードビルダー』といったカードゲームも人気。

お店のすぐ隣にはシジミ漁で有名な湖「宍道湖」があり、景色は格別！

闘劇予選タイトル以外の格闘ゲームも充実。松江の猛者たちが死闘を演じる。

スタッフより

対戦格闘ゲームが熱い！　最新ゲームから、昔人気だったあのゲームまで、バリエーション豊かに取りそろえております。週末にはゲーム大会を実施しており、対戦好きの仲間達がたくさん集まります。6月は闘劇予選を実施。ご来店を待ってます！

闘劇'07店舗予選

バーチャファイター5	6月9日開催！
KOF'98	6月16日開催！
GGXX Λ CORE	6月30日開催！

知る人ぞ知る闘劇予選店舗

今出屋商店ゲームコーナー

住 松江市美保関町七類1520
☎ 0852-72-2550
営 15:00～24:00
HP http://www2u.biglobe.ne.jp/~jsjx/imadeya/

DB「おいおい、こんなところに本当にゲーセンがあるのか……って、あったァー!?　ど、どう見ても民家の一画じゃないか!!」
及川「そのとおり！　昔は酒屋だったそうですが、少しずつゲーム機を導入して現在の形になったようです」
DB「置いてあるゲームは『鉄拳5DR』と鉄拳の1～3、『ソウルキャリバーⅢ』、そして『メタスラ』シリーズか～」
及川「近隣の子供たちはもちろん、鳥取から車で遊びにくる常連もいるそうです。訪れたお客さん同士や店長とすぐ友達になれる、アットホームな雰囲気が特徴ですね」
DB「よーし、オレもいっちょ遊んでいくか！　1プレイ50円というのもうれしいな。……あれ？　両替機が無いぞ？」
及川「あ、店長に直接両替をお願いしてください」
DB「アットホーム過ぎるよ!!」

見よ、この光景！　何の変哲も無い住宅街の一画にそこは存在する。

米子ICから車で40分。七類港を目標に進み、国道431号と485号が交差するポプラ前交差点を七類港方面に曲がり、トンネルを抜け、坂を下ったら左折した道100mのところ左手。タバコの自販機が目印。

何と『鉄拳』の開発スタッフも訪れたことがあるとか！

本棚には歴代の鉄拳関連書籍がズラリ。攻略もバッチリだ。

スタッフより

島根・鳥取の鉄拳&キャリバーファンが集う店。プレイヤー同士の交流の場に活用していただければと思います。少し先ですが、『鉄拳6』も稼働予定です。鉄拳ファンの皆さまご期待ください！

闘劇'07店舗予選	ソウルキャリバーⅢ	6月24日開催！

新作チェックはまずここで!?

オートパーラー安来

住 安来市西荒島町33
☎ 0854-28-8502
営 7:00～24:00
HP 無し

及川「ドライブイン内のゲームコーナーというと、レトロゲームばかりがひしめく光景が目に浮かぶのですが……ここは少々、いや、かなり毛色が異なりますね」
DB「取材当時はまだあまり出回っていなかった『バトルファンタジア』や『犬福2』を見たときはビックリ！　人気格闘ゲームもひととおり押さえてあるし侮れん……」

市街地からやや離れているが、新作ゲームの入荷が密かに早い

スタッフより

車でいらっしゃるお客さんが多いので、大人向けのゲームがメインですね。『麻雀格闘倶楽部6』や『MJ3 EVO』、『ベースボールヒーローズ2』などが人気です。

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております！　特に「山形」、「福井」、「岐阜」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でも構いませんので教えてください！　あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年 6月29日(金) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があ

アークシステムワークス様 ご提供

1 PS2用ソフト『GUILTY GEAR XX ΛCORE』 3名様

SNK プレイモア様 ご提供

2 ニンテンドーDS用ソフト『Days of Memories』 3名様

NHKエンタープライズ様 ご提供

3 DVD プロフェッショナル 仕事の流儀 ゲーム開発部長 植村比呂志の仕事』 1名様

グッドスマイルカンパニー様 ご提供

4 西村キヌコレクション 不知火 舞 1名様

※発売後の発送になります。

COTTON CLUB MUSIC様 ご提供

5「アルカナハートTV」声優サイン色紙（志村由美さん、土谷麻貴さん） 2名様

6「アルカナハート ファンDVD」声優サイン色紙（高橋 美佳子さん、志村由美さん、土谷麻貴さん） 2名様

7「アルカナハート ファンDVD」声優サイン入りポスター（高橋 美佳子さん、志村由美さん、土谷麻貴さん） 3名様

コロムビアミュージックエンタテインメント様 ご提供

8『THE IDOLM@STER RADIO TOP×TOP!』 1名様

セガ様 ご提供

11 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

13 新世紀エヴァンゲリオン エクストラアフロディーテ フィギュアVer.2 セット 2名様

ダーツライブ様 ご提供

14 Harrows PIRATE ICカード付きオリジナル ダーツセット 3名様

ナムコ様 ご提供

15 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

サイバーフロント様 ご提供

9 ニンテンドーDS用ソフト『ニュージーランドストーリーDS』 1名様

ジャレコ様 ご提供

10 PSP用ソフト『ちゅ～かな雀士てんほー牌娘 Remix』 2名様

12 三国志大戦2 ありあけの宴 イベントDVD 2名様

ハムスター様 ご提供

16『クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～』店頭ポスター 10名様

17『クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～』ぬいぐるみ 1名様

18『クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～』携帯ポーチ 3名様

※色は選べません

バンプレスト様 ご提供

19 ガンダムシリーズ パーツコレクション ザクヘッド型グラデーションライト 5名様

20 Yes！プリキュア5 バスタオル セット 1名様

ブロッコリー様 ご提供

21 富田麻帆『救世主 ～メシア～』 1名様

ランティス様 ご提供

23『アイドルマスター XENOGLOSSIA』オリジナルドラマVOL.1 『週刊十六夜寮』 1名様

24「アイドルマスター XENOGLOSSIA」エンディングテーマ『悠久の旅人～Dear boy』 1名様

5pb.様ご提供

22『燃えろ!! ジャレコ Audio Collection』 1名様

編集部 提供

25 アルカディア特製 図書カード 10名様

26 プレイステーション・ポータブル 8名様 ※色は選べません

シリーズ8作目の集大成、新生 雷電 を攻略せよ！

雷電IV
■メーカー　：moss
■ジャンル　：シューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：2007年6月6日（稼働予定）
■使用基板：Type-X

昨年の発表以来、シューティングファンの注目を集めていた『雷電IV』がついに完成！　攻略第１回目となる今月は、基本システムのおさらいとノーマルモードの１、２面を徹底解説をしていこう。敵の出現パターンもバッチリ載せているので、ぜひ参考にしてほしい。

Text: たてしゅ

新システムをさらに追加！ ミスした後もメインショットの種類がそのままに

前作『雷電III』までは、ミスをすると必ずバルカンを装備した状態で再スタートするようになっていたが、今回からはシステムが変更され、直前に装備していたメインショットのまま復活するようになった。つまり、レーザーを装備した状態でミスをしたらレーザーを、プラズマレーザーの場合はプラズマレーザー（の第1段階）で再開するというわけだ。

また、アイテムは同じ色を連続で取らなくてもショットがパワーアップされるようになったので、復活時など画面内に複数のアイテムがある場合は、装備したいショットの色を一番最後に取ればオーケーだ。

現在はメインショットにレーザーを装備した状態。もしこのままミスをした場合は、従来ならバルカンの初期状態になるところだが

再スタート時はレーザーのまま復活する。ここで青色になったメインショットアイテムを取れば、レーザーの第2段階へとパワーアップされる。

フラッシュショットシステムにも新事実が！ AX倍率が何と5.0倍に

前作より搭載された、出現した敵を早く倒すほど得点が高くなる「フラッシュショットシステム」。これまで最高倍率は2倍であるとお伝えしてきたが、完成直前に何と一気に5倍へと大きく変更された。

今まで以上に、各ステージのボスを筆頭に得点の高いキャラクターをいかに効率よく倒していくかが、ハイスコアへの重要なカギとなることだろう。出てきた敵はすぐにたたこう！

最高倍率が一気に5倍へと大幅アップ！　出現即破壊が高得点への道となる。ハイスコア争いがますます熾烈になることは必至だろう。

ため撃ちで発射したサブウエポンには ヒットボーナスがプラスされる！

本作では、ショットボタンを押さずに約1秒間ほど待つとため状態となり、サブウエポンを通常よりも大量に発射することができる。ボスや耐久力の高い敵に対しては必須となるテクニックなので、使用する場所をあらかじめパターン化してしまおう。

また、ため撃ちによって発射したサブウエポンが命中すると、さらに500点のヒットボーナスが加算されるようになっている。

ため撃ちによるサブウエポンでちょっとした点稼ぎ。装備が弱い状態でも大量に発射することができるので、復活時にも役立つテクニックだ。

そのほかの必ず覚えておきたいポイント

ゲーム開始時には、3種類目のメインショットをプラズマまたはプロトンレーザーから選択できる（アイテムは紫色）。現時点ではどちらを使っても攻略上優劣が発生することは特に無いので、まずは両方試してみよう。また、アイテムはショットを撃たずにいると自機の近くへ引き寄せられるぞ。

プラズマレーザーは敵をロックしたまま湾曲して、周囲の敵を巻き込むのが特徴。敵の数が多い場面では特に効果を発揮。

プロトンレーザーは威力こそ低いものの、貫通力のある3本のレーザーを同時に発射して敵を根こそぎなぎ払うことができる。

さらにレバーを左右に小刻みに振っていると徐々に軌道が中央へ収束する特徴がある。状況に応じて軌道を調整できるよう練習だ。

雷電IV事典
する敵機を表している。

LEVEL 1 ステージ攻略

道中ではメインショットをバルカン、サブウエポンはニュークリアミサイルを装備するのがオススメ。対ボス戦では、慣れないうちはメインショットをレーザーに換装して戦うといいだろう。

AREA 1 バルカンとニュークリアミサイルを装備しよう

最初のアイテムキャリアはメインショットのアイテムを持っているので、倒したらバルカンをまずは強化しよう。アイテムを取る際は、赤色になったところで一旦ショットボタンから手を離し、アイテムの色が変わらない状態にしておけば安全確実だ。

2機目のアイテムキャリアが持つサブウエポンアイテムは、ここでは最も威力の高いニュークリアミサイル（以下、ミサイル）を装備するといい。直後に出現する中型機は、ミサイルのため撃ちを利用すれば簡単に倒すことができるのだ。

以後、ステージ2をクリアするまでバルカンおよびミサイルに絞って装備を強化していこう。

最初のアイテムキャリアは、あらかじめ接近して撃ち込もう。弾を撃たれる前に倒してしまえば安心してアイテムを回収できる。

サブウエポンアイテム回収時は、周囲の空中ザコが弾を撃ってくるので、慌てて飛び込まないようにすること。

中型機は出現地点付近でため状態のまま待ち、出てきたところをため撃ちで攻撃しよう。得点も稼げてまさに一石二鳥だ。

AREA 2 倉庫内に潜む戦車に注意

中盤は倉庫に隠れている戦車の攻撃をいかにして避けるかがポイント。出現直後にすぐ弾を撃つので、出てくる場所は必ず覚えておきたい。

また、戦車は自機を密着させておけば一切弾を撃ってこないので、あらかじめ出現地点で待機しておき、重なったのと同時に倒してしまうのも有効だ。このテクニックは全ステージを通じて使用できるので必ずマスターしておこう（ただし、一部例外となる場所がある）。

この倉庫からもアイテムキャリアを攻撃中にちょうど戦車が出てくる。まず初めに左側から2機が並んで出現して……

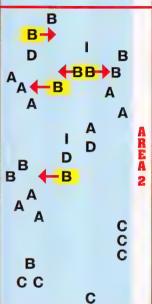
3機目のアイテムキャリアをちょうど攻撃しているタイミングで倉庫から戦車が現れる。戦車を倒してからアイテムを取ろう。

滑走路に隠された格納庫からも次々に戦車が出てくる。放っておいてもなかなか画面外に消えないので、1機たりとも逃さず倒せ。

さらに右側から、続けざまにもう1機の戦車が出現！ アイテムキャリアが持つボンバーアイテムはこの戦車を倒してから回収しよう。

AREA 3 中型戦車を急いで倒せ

1面最大の難所は、攻撃力の高い中型戦車が2機連続で出現するところ。1機目を倒すのが遅れると、倉庫から続けざまに2機目が出現して攻撃を仕掛けてくるのでかなり危険だ。耐久力が高いのでため撃ちを使って攻撃したいところだが、空中ザコも同時に出現するので無理してため状態を作ろうとするとこれまたリスクが大きくなってしまう。

中型戦車が出現したら必ず正面のラインに回り込み、ミサイルも同時に当たるように撃ち込むこと。弾が速いので接近するのが難しく、遠方からバルカンだけで倒そうとすると、どうしても時間が掛かってしまうからだ。サブウエポンを有効活用せよ！

出てくるなり弾をいきなり撃ってくる中型戦車。必ず正面に回り込んで、ミサイルが当たるようにして撃ち込んでいこう。

2機目は格納庫から出現する。出現直後にミサイルを撃てるように、ショットボタンを押すタイミングを微調整できればベストだ。

この戦車は中型戦車と同じ速い弾を撃ってくる。至近距離で撃たれるとかわせなくなるので、こちらは逆に離れた位置で攻撃しよう。

空中ザコA
得点：1,000

アイテムキャリア（I）
得点：10,000

中型機B
得点：10,000

戦車C
得点：本体1,000
砲塔500

戦車D
得点：本体1,000
砲塔500

AREA 4

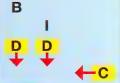
フェアリーを必ず取れ!

この丸いタンクの中にフェアリーが隠されている。周りに居る戦車を全滅させたら、すかさず重なって撃ち込もう。

飛行場エリアの最終盤、画面右側にある丸いタンクを破壊すると勲章とともにフェアリーが出現する。取ると3万点のボーナスが入り、またこれまでの『雷電』シリーズと同様に、ミスした際に一度だけフェアリーが大量のパワーアップアイテムを放出してくれる。なお、『雷電IV』では全ステージ中フェアリーが出て[illegible]のはこの1カ所のみなので、まさに超重要ポイントだ。くれぐれもタン[illegible]し忘れた、などということの無いようにしよう。

フェアリーを回収したら、エリア1と同様にため状態を作って[illegible]2機と空中ザコを確実に倒していこう。

[illegible]に出てくる空中ザコ編隊は、すれ違いざまにバルカンで攻撃すれば問題無し。[illegible]ボスはまだ無視していても大丈夫

LEVEL1 BOSS攻略

バルカンのまま戦うのが理想だが、初めのうちは直前に装備をレーザーに変えて戦うといい。本体に重なってもミスにはならないが、弾避けが難しくなるのでやめた方が無難だ。

第1段階

レーザーを装備しているときは、ボスに対して写真のような位置で攻撃するのがベスト。ここに居れば、最初の主砲を撃った後に飛んでくるバラ撒き弾を2回とも簡単にかわすことができる。バルカンの場合は、ボスが攻撃を開始したのと同時にため撃ちでミサイルを撃てるように準備して待つこと。自信がある人は、できるだけボス本体に接近して撃ち込み、倍率を上げて得点を稼いでいこう。

最初の主砲をかわしたらこのラインで戦うのがベスト。バラ撒き弾を気にせず、安心して撃ち込みに専念できる。

しばらくすると、画面右側からザコ戦車が出現する。戦車が撃つ弾が交ざると避けにくくなるので早めにボスを倒そう。

第1段階
タイムオーバー:60秒
得点:本体50,000

第2段階
タイムオーバー:60秒
得点:本体50,000
※砲塔×4

第2段階

左右に二つずつ装備されている砲塔は破壊可能だが、必ずしもすべて破壊する必要は無い。それよりも、画面左から出現するザコ戦車を優先して倒し、ボスが撃ってくる弾避けだけに専念できるようにしよう。

ボス本体の主砲から撃たれる弾は、写真のような位置でかわせば特に難しくはない。また、緑色の弾は破壊することができるので、レーザー装備時は正面に回って弾を消しながら撃ち込んでもいいだろう。

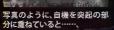
ボス本体にある砲塔よりも、ザコ戦車が撃ってくる弾の方がイヤらしい。発見次第すぐに倒しておけばより安全だ。

主砲の連続攻撃は写真のようにしてかわそう。ここに入れるようになれば、1面は制覇したも同然だ!

地下に潜む隠れキャラ、ソルを破壊せよ!

1面ボスの第2段階、画面左上のザコ戦車が出現するポイント付近に、不自然な出っ張りのようなものがあることに気が付いたキミは鋭い!

実はこの突起の部分に自機を一定時間重ねていると、何と隠れキャラクターのソルが出現し、破壊すると10万点の高得点が入るのだ。ほかのステージにも隠されているので、戦いの合い間にぜひ探してみよう。

写真のように、自機を突起の部分に重ねていると……。

ソルが出現! 破壊するときはボスを倒してからにしよう。

中型戦車E
得点:10,000

空中ザコF
得点:1,000

フェアリー
得点:取ると30,000

LEVEL2
ステージ攻略

前半は空中キャラが、後半戦は戦車などの地上に居る敵キャラが包囲網を敷いている。装備は引き続きバルカンとミサイルのコンビで戦い、アイテムをどんどん取って強化していこう。

AREA 1 中型機地帯が最初の難関だ

1面をクリアした時点でレーザーを装備していた場合は、最初のアイテムキャリアを倒したところで、まずメインショットをバルカンにチェンジしよう。以後、このステージではバルカンとミサイルを装備したまま、対ボス戦まで換装せずに戦っていこう。

序盤は、最初と2機目の中型機をいかに早く倒せるかが第一のポイント。ここで出遅れてしまうと、以降の空中ザコとの複合攻撃をしのぐのが非常に難しくなってしまうので、あらかじめミサイルのため撃ちを準備しておいて出現直後に急いで倒そう。右の図も参考にして、中型機の出現ポイントはすべて覚えてしまうといい。

3機目以降の中型機は空中ザコと同時に出現するため、無闇やたらに動いているとすぐに逃げ場を失ってしまう。画面左右の端に追い込まれる前に中型機を倒しつつ、残った空中ザコも一掃しよう。

4、5機目と6、7機目の中型機はほぼ同時に出現。先に出現した方にまず狙いを付けてショットを撃ち込みつつ…

1機目は右、2機目の中型機は左寄りに出現する。ミサイルのため撃ちを準備しておけば、弾を一切撃たせずに破壊することが可能だ。

3機目以降は空中ザコも同時に出現する。ザコは放っておいてもなかなか画面外に消えないので、無視せずに全滅させること。

後から出てきた中型機が居る方へ動いて敵弾をかわす。画面の端へ追い込まれないように少しずつ移動するのがコツだ。

AREA 2 中ボスを速攻撃破せよ

中盤には前作の2面ボスによく似た中ボスが出現する。ここもあらかじめため状態を作って待ち、出現したら即ため撃ちで攻撃を開始するのが攻略の第一歩だ。後は画面下へと移動し、中ボスからなるべく距離をおいて写真のように弾幕を避けながら撃ち込んでいこう。

慣れてきたら、中ボスが出てくる前に画面の上で待機し、できるだけ接近した状態でバルカンを撃ち込めるように練習しよう。これができるようになると、後で弾避けに費やす時間が少なくなって楽に戦うことができる。また、ため撃ち開放後は中央にある2個の砲塔も必ず破壊しておくこと。これを忘れると、以降の弾避けがさらに難しくなってしまう。

この中ボス戦に限らず、バルカンは敵に接近して撃ち込んだ場合は全ショット中最強の威力を発揮するということも合わせて覚えておいてほしい。耐久力の高い敵に対しては、サブウエポンのため撃ちとともにバルカンの接近攻撃で速攻で倒すパターンを作ってしまえば鬼に金棒だ！

左右両端にある砲塔は無理に狙わなくてもいい。正面から中ボス本体だけを狙って根気よく撃ち込んでいこう。

ちょっと見にくいが、写真のようにバラ撒き弾を避ける。3回連続で撃つので、最後まで安心しないように。

ため状態を作って待ち、できるだけ接近して撃ち込む。バルカンの弾がすべてヒットする位置まで近付ければベストだ。

下がりながら中央にある砲塔を2個とも破壊する。効率よく撃ち込んでいれば、高倍率の得点をゲットできる！

続けざまにスピードの速い弾が飛んでくるので、左右どちらかに大きく動いて避けよう。少しでもタイミングが遅れるとアウトだ！

AREA 2

AREA 1

START

中型機G
得点: 10,000

大型機H
得点: 20,000

機雷J
得点: 1,000

戦車H
得点: 本体1,000
砲塔500

中型戦車H
得点: 本体10,000
砲塔5,000

AREA 3

機雷はすべて破壊せよ！

後半戦は、機雷と耐久力の高い中型戦車を1機たりとも逃さずに倒せるかどうかにすべてが掛かっている。機雷は出現してもただ横に動くだけで、一見すると何も怖くなさそうに見えるが、画面中央の谷底に落ちるといきなり高速の弾をバラまいてくるので、1機でも撃ち損じると非常に危険だ。中型戦車は正面のラインを避け、写真のように弾の死角に入って撃ち込むようにするといい。

また、倉庫付近にはソルが隠されているが、倉庫内に戦車が1台隠れているので、先にこの戦車を倒してから出すようにしよう。

機雷を破壊せずに放置するとこの通り。耐久力は低いので、遠距離からでもバルカンを当ててどんどん倒していこう。

手強い中型戦車の連続攻撃。正面と斜め方向に交互に弾を撃ってくるが、死角にさえ入ってしまえばもう怖くはない。

倉庫の左側か[illegible]せ攻撃を仕掛[illegible]動しながら、すれ[illegible]車を倒してからソ[illegible]

終盤の中型機が3機同時に出現する地点は、アイテムの回収は後回しにして中型機を全滅させることを優先させよう。

LEVEL2 BOSS攻略

まだ序盤のステージでありながら、3段階の攻撃を仕掛けてくるなかなかの強敵。バルカンとミサイルの威力を活用すべく、出現直後に接近してできるだけ多くのダメージを与えよう。

第1段階

出現直後に接近＆ため撃ちで一気にカタを着ける。ボスの動き方はいつも同じなのでパターンは暗記してしまおう。

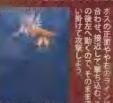
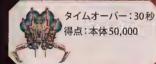
ボスの正面やや右のラインに合わせ、接近して撃ち込む。その後左へ動くので、そのまま追い掛けて攻撃しよう。

タイムオーバー：30秒
得点：本体50,000

今度は右に向きを変える。ここから弾を撃ち始めるので、弾幕に追い付かれないように右へと移動しよう。

続けて狙い撃ち弾が飛んでくるので下に少し動いてかわそう。この辺りで倒せれば4.9倍以上ゲットできる。

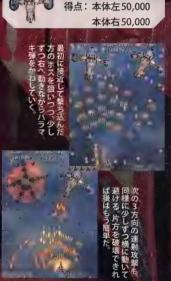
第2段階

タイムオーバー：30秒
得点：本体左50,000
本体右50,000

2体同時に相手をするのは難しいので、左右どちらか片方を集中攻撃して倒そう。出現時にボスの正面からやや外側のラインに自機を合わせておくのが攻略のコツ。すると、（接近した方の）ボスの機首が画面の外側を向くので、最初の弾避けが楽になるのだ。

どちらか片方に少し近付いてから撃ち込み開始。写真のようにラインを合わせておくとボスの機首が外側を向くので楽になる。

最初に接近して撃ち込んだ方のボスを狙いつつ、少しずつ右へ動きながらバラマキ弾をかわしていく。

次の3方向の連射攻撃も同様に少しずつ横に動いて避ける。片方を破壊できれば後はもう簡単だ。

第3段階

全部で4種類の攻撃パターンを持っている。最初のバラ撒き弾攻撃は、正面で待って左右いずれかに少しずつ動きながら避け、次は反対方向に切り返して再度ボスの正面に戻る。3番目の高速バラ撒き弾（2回連続で発射する）は、スペースが狭いがここも正面のラインでかわすのがベストだ。そして最後の高速バラ撒き弾（合計4回撃ってくる）は、正面のラインに居ると必ずやられるので、ここは左右に大きく動いて避けること。特に3番目と4番目のパターンは休む間も無く立て続けに撃ってくるので、ちょっと難しいかもしれないが頑張ってマスターしよう。

タイムオーバー：35秒
得点：本体50,000

ボスの正面で待ち、弾幕のスペースにに沿って左右どちらかに少しずつ動いていく。

今度はさっきとは逆に、ボスの正面のラインへと戻りながら避けていこう。

高速バラ撒き弾の2連発。いずれも遠くへ逃げようとすると逆に危険なので正面で避けたい。

続けざまにまた高速のバラ撒き弾が4回飛んでくる。今度は正面から離れた位置でかわそう。

雷電IV事典 ステージクリア後のボーナス得点：ボンバーストック1個につき1万点、残機1機ごとに5万点、そして同一ステージ内で獲得した勲章1個につき3万点が加算される。ただし、途中でミスをした場合は勲章の数がリセットされる。なお、ボンバーと勲章は引き付け効果が発生しないので注意しよう。

三国志大戦2 若き獅子の鼓動（バージョン2.11）
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2007年5月31日稼働予定
■使用基板：LINDBERGH

若き獅子の鼓動になってから初のバージョンアップを迎える。流行のカードに変更が加えられているので、忘れずにチェックだ！

Text：fan114、カイゼルちくわ
記事協力：篁寧者

新バージョン対応ムック発売決定！

5月末に稼働する新バージョン（Ver.2.11）に対応したムックの発売が決定！　計略の詳細データや注目デッキ紹介などの攻略情報をはじめ、群雄伝新シナリオの攻略、新カードセリフリストなど、気になる情報を満載した内容になる予定。そして人気イラストレーターによる描き下ろしイラストも収録し、7月に発売予定だ！

新バージョンを遊ぶ上で見逃せない

Ver.2.11変更点

変更点の一部を紹介。今回のバージョンアップでは多くの武将に修正が入っている。これはその一部だ。

システム変更点

	項目	内容	
特技	復活	撤退時の復活カウント増加（24秒→27秒）	↓
兵種	騎兵	突撃のダメージ調整（武力差影響を強く）	→
	槍兵	槍撃のダメージ調整（武力差影響を強く）	→
		槍撃の間隔を調整	↓
	弓兵	弓兵の射程距離を調整	↓
		槍兵への与ダメージの減少	↓
		攻城兵への与ダメージの増加	↑

	項目	内容	
兵種	象兵	攻撃、防御力の減少	↓
兵法	外伝	増援回復量減少	↓
		神速効果時間減少	↓
		車輪効果時間減少	↓
		遠弓効果時間減少	↓
計略	連計	遠距離時の効果範囲を拡大	↑

計略変更点

勢力	計略名	内容	
[illegible]	奇策縦横	2人掛け時の武力低下増加	↑
		3人掛け時の速度減少率増加	↑
	魏蜀の連合号令	効果範囲の拡大	↑
	刹那の離間	速度低下率上昇	↑
		効果範囲やや縮小	↓
	確実な鎮圧	効果範囲縮小	↓
		効果時間調整	↓
	迅速な鎮圧	効果範囲縮小	↓
		武力低下値減少	↓
	刹那の神速	効果時間短縮	↓
		効果範囲縮小	↓
	神速の理	効果時間短縮	↓
		武力上昇値減少	↓
		兵力減少調整	↓
		兵力増加減少	↓
	刹那の粘り	効果時間短縮	↓
		ダメージ軽減率減少	↓
[illegible]	野戦の舞	城ダメージ値増加	↑
	長坂橋の仁王	敵効果時間延長	↑
	蜀呉の連合号令	効果範囲拡大	↑
	長槍の号令	効果時間延長	↑
		効果範囲拡大	↑
	車輪の号令	効果時間延長	↑
		効果範囲拡大	↑
	戦女の息吹	効果範囲縮小	↓
		効果時間減少	↓
		兵力回復量減少	↓
	若き血の目覚め	効果時間短縮	↓

勢力	計略名	内容	
[illegible]	決着の刻	効果範囲拡大	↑
		武力上昇値増加	↑
呉	大流星の儀式	ため時間短縮	↑
	徒弓の大号令	効果時間大幅延長	↑
		武力上昇値減少	↓
	大胆不敵	効果時間調整	↓
		知力上昇値増加	↑
		速度上昇値減少	↓
		ため時間短縮	↑
	呉魏の連合号令	効果範囲拡大	↑
	最期の戦歌	効果時間延長	↑
[illegible]	全軍突撃	効果時間延長	↑
	暴乱の道	城ダメージ減少	↑
		速度時上昇率増加	↑
		武力上昇値減少	↓
	暗殺の毒	効果範囲縮小	↓
		効果時間短縮	↓
		一度当たりの兵力減少量増加	↑
	不屈の忠義	回復量減少	↓
[illegible]	戦功の誉れ	効果時間延長	↑
		最低返還士気上昇	↑
	袁涼の連合号令	効果範囲拡大	↑
	檄文	効果時間短縮	↓
[illegible]	多勢力の大号令	効果時間延長	↑
		効果範囲拡大	↑
		武力上昇値増加	↑
	天下無双	兵力回復量減少	↓

変更内容補足

まず特技の「復活」が変更され、復活までの時間が24秒から27秒になっているので、復活持ち武将の扱いを再考しよう。無駄に撤退させないことはもちろん、「再起の法」マスターでも即復活しないので注意。これについては後のページでも詳しく触れていくので参考にしてほしい。

次に各兵種の変更に関して、騎兵の突撃ダメージ、槍兵の槍撃ダメージの武力差影響が強く出るように調整された。高武力の突撃や槍撃の威力が上がったが、低武力武将は高武力武将に対して前バージョンほどダメージを与えられなくなっている。新バージョンでは低武力武将を過信しないようにしよう。

また、槍撃自体に調整が入り、一度槍撃を出してから次の槍撃の出すまでの間隔が変わっているので、慣れが必要。練習あるのみだ。弓兵は槍兵へ与えるダメージが減少しているが、それも若干なので気にしなくていいレベル。サポートとしての役割が主な点で変わりはないので、使い方は今までと同様でOKだ。象兵は攻撃力および防御力が減少と少々手痛い修正だが、はじきを使った戦術や攻城力の高さは健在なので、まだまだ十分デッキに組み込んでいける。

そして兵法の外伝についてだが、神速、車輪、遠弓といった各種兵種限定の外伝の効果が軒並み抑えられた。また、外伝増援の回復量が減少となった。効果が大きすぎると言われていた点を踏まえても妥当な修正といえるだろう。デッキによっては上記の外伝以外に変えて士気や速軍など、別の外伝の方が効果的となることも予想される。最適な組み合わせを見つけよう。

各勢力への影響

バージョンアップによって、流行していたデッキや戦法が通用しなくなる。その一方で強くなっているカードも。各勢力の注目武将を紹介。この中にバージョンアップ後を制するカードがあるかも……

前バージョンで猛威を振るった魏武デッキで重要な役割を担っていたコスト1.5の武将や、【SR】夏侯惇・【SR】鄧艾といったデッキの中核を担う武将も仕様が変更されたので、より慎重な武将選択が必要となった。【SR】司馬懿の「奇策縦横」や、【R】鍾会の「魏蜀の大号令」などが強化されているので、新たなデッキの登場に期待だ。

注目武将：【R】賈詡

「刹那の離間」の速度低下率が上がり、殲滅力が上がったぞ。ほかの同コスト武将の弱体化も手伝って、コスト1.5枠候補となるか。

高い使用率を誇った【R】鮑三娘の「戦女の息吹」が修正されたことにより、蜀のコスト1.5枠が変更されデッキのバリエーションが増えることが予想される。「若き血の目覚め」はカウントが若干短くなったが十分実用レベル。【R】関銀屏はまだまだ蜀のコスト1枠有力候補だろう。【R】関興、【R】張苞は日の目を浴びる時が来たか!?

注目武将：【R】関興

「覚醒」持ちは魏の武将ばかりが注目されていた前バージョンだが、数値的には負けていない。環境に嗜好が多いようなら大ブレイクも。

ほかの勢力に比べて特に下方修正が見られない呉は、今までと変わらぬデッキ＆戦術が通用しそうだ。【R】留賛の「最期の戦歌」や、【R】文鴦の「大胆不敵」など、単体超絶強化系の計略が上方修正されているので活躍が期待される。【SR】大虎の「大流星の儀式」が以前よりも早い段階で発動できるようになっている。使うしか無い！？

注目武将：【R】丁奉

「徒弓の大号令」に大きな変更が。武力上昇値こそ下がったものの、効果時間が大幅に延長され、非常に使い勝手がよくなったぞ。

【SR】馬騰の「暴乱の道」は武力上昇値が減った代わりに城ダメージ減少＆歩兵がギリギリ迎撃されないレベルに移動速度がアップする。【UC】李儒は「暗殺の毒」が変更され、使いにくくなった。【R】馬岱の「不屈の忠義」の回復量も減少したので、西涼単デッキや傾国デッキは構成と戦術を新たに見直さなければならないだろう。

注目武将：【R2】馬超

殲滅の高い全軍突撃の効果時間が延長され、再びその猛威を振るう時がきたか。苦手な槍兵および車輪の大攻勢などの対処を考えよう。

【R】陳琳の檄文は効果時間が減少したものの、範囲などに変更はないので、まだまだ頼りになるぞ。ほかに下方修正が無ければ袁単デッキはそのまま残りそうだ。【SR】顔良の戦功の誉れが上昇修正され、効果時間が延び、最低返還士気も増えたので、格段に使いやすくなった。【SR】顔良を組み込んだデッキの活躍に期待。

注目武将：【SR】顔良

袁紹軍二枚看板のうち、SRは文醜が注目されていたが、計略の効果時間の延長と返還士気の上昇で顔良も有能な存在に。Rとどちらを使う

何といっても他単デッキの核たる【SR】呂布の弱体化が痛い。「天下無双」の回復量が大幅に減ったので、残り兵力には注意が必要。挑発で呼ばれた際、迎撃を受けてからの「天下無双」という戦術が使いにくくなっているので、状況判断や戦術の見直しが重要になってくるだろう。ほかにも変更があるのか気になるところだ。

注目武将：【UC】公孫淵

活躍の機会が非常に乏しかった【UC】公孫淵だが、計略の上昇修正により、テクニカルなデッキの中軸を担う存在として活躍できそうだ。

計略の効果範囲をチェック!

号令のように使うにはまとまる必要がある。

範囲が拡大自身前方に。これは使いやすい。

複数部隊に掛けるのは難しくなった。

これも複数部隊を入れるのは困難な範囲に。

これまでが広かったので妥当な修正か？

範囲縮小よりも、自分に近付いたのが痛い。

離れてもある程度の幅は維持されるように。

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。各バージョン(シリーズ)のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【〇〇2】と表記しています。

呂布ワラ

州レベルから皇帝クラスまで、幅広い層で使われている他単の呂付ワラデッキ。はまると強いが弱点も多い呂布をどう使うのか？ fan114と簒奪者が解説！

【SR】呂布

勇猛と武力10に加え、号令にも一人で対抗できる天下無双を持つので武力面では非常に頼りになる。しかし、知力が1なので弱点も多い。重要度:A

【SR】張角

呂布ワラ最大の難敵であるダメージ計略持ちの武将に対して対抗できる守り神。自身の能力値は低めだが、計略が超優秀だ。重要度:A

【UC】王允

呂布では解決できない場面も「連環の小計」で打破。攻守において呂布ワラ第二の砦といえる。地味ながら射撃でサポートできるのも心強い。重要度:A

【C】阿会喃

機動力を生かした端攻城や釣り、低武力ながら突撃をフル活用すれば戦力としても十分活躍してくれる。加えて復活持ちが心強い武将だ。重要度:B

【C】周倉

騎兵へのけん制はもちろん、槍撃を駆使すれば脅威の存在に。呂布ワラで行き詰まりを感じたならまずは周倉をフル活用しよう。重要度:A

【C】董荼那

弓兵は【UC】王允がいることを考えると、どうしても使い勝手は今一つ。だが槍兵メインのデッキに対しては非常に頼りになるだろう。重要度:B

【C】金環三結

機動力、[illegible]、攻城力が売り。はしごを使った足並み崩しや時間稼ぎも有効で、「復活」も持っているため、確実に仕事をこなしてくれる。重要度:A

【C】張梁

黄巾の群れの回復量を考えると、兵種上どうしてもほかの1コスト武将に引けを取ってしまう。武力5は魅力なので選択肢としてはアリだ。重要度:C

ダメージ計略はどうする？

基本的にダメージ計略はくらうものだと割り切って行動すること。ダメージ計略は一部の武将を除いてほとんどが士気を6以上消費するので、呂布を撤退させられても「太平要術」を使って復活させれば、士気差では互角以上にできる。くらう場合は、なるべく呂布1体にしたい。呂布を撤退させられた後に、張角以外の武将でできる限り敵の兵力を減らしつつ時間稼ぎができる。[illegible]が[illegible]て号令などで強化してきたらこっちのもの。「太平要術」→「天下無双」のコンボで、カウンターを狙うチャンスだ。

「太平要術」でダメージ計略は相殺。張角は絶対に撤退しないように。

妨害計略はどうする？

呂布ワラはダメージ計略よりも妨害計略の方が苦手。特に移動速度を低下させる妨害計略にはめっぽう弱い。というのも、呂布に「連環の計」などをかけられた場合、「天下無双」はほぼ機能せず、「太平要術」も効果的には使えないからだ。これには割り切った行動をするしかない。敵が妨害計略を使える状況になったら、呂布をなるべく敵城に近い位置に向かわせ、敵城近くでくらうようにしたい。攻城状態まで持っていければ相手も完全には無視できないからだ。その間、こちらも連環の小計などで敵の主力を足止めしよう。

「連環の計」をまとめてくらい、横をすり抜けて攻城されるのは避けたい。

兵法の選択は？

兵法は基本的に「他勢の大攻勢」か「連環の法」の二択。他勢の大攻勢は相手に伏兵の数が少なかったり柵と弓の枚数が少なかったりする場合に、開幕から攻城を狙いに行ける。連環の法は伏兵が多く開幕に押し込めないような場合に使用するが、枚数の少ないデッキを相手にする場合に特に有効。また、相手が大攻勢を選択している可能性があり、こちらが大攻勢を使ってもぶつかり合った際に攻城までつなぐことが難しいと予測できる場合に頼りになる。また、ダメージ計略持ちが居るデッキにリードを奪われると勝つのが非常に困難になるのだが、そういった場合でも呂布をおとりにして連環の法をうまく使えば、別の部隊で攻城を狙って逆転までつなぐこともできるぞ。

簒奪者コメント

【SR】呂布は武力が10。この武力を利用して敵部隊に対して一方的にダメージを与えたり、復活持ちの武将たちをうまく利用して、部隊の回転率を上げていき一方的に攻め続けたり、相手の隙を狙って攻城をすることができるのでとても楽しいです。

ダメージ計略にはいつでも張角の「太平要術」を使えるように備えておくのが基本ですが、【C】諸葛瑾の「小さき落雷」は士気差が1できてしまうので地味につらいです。接近すれば計略の範囲に入らないので、接近してすかさず天下無双を使い諸葛瑾を倒してから他の部隊を倒していくしかないですね。「連環の計」に対しては呂布一人だけ連環に入るようにします。できるだけ敵陣に近付いて行けるように相手の隙を見て呂布を前に進めます。相手が連環の計を掛けてきたら、そのまま攻城しに行きます。あとは残りの部隊で、城を守るようにします。

ちなみに、自分の兵法使用率を調べてみたところ、「他勢の大攻勢」3割、「連環の法」7割でした。兵法は連環の法を使用する事を僕はオススメします。

↑これが簒奪者さんの使っている呂布ワラだ！

対呂布ワラ

まず、開幕の端攻めに対しては低武力武将をきっちり各個撃破して対処すれば問題は無い。「他勢の大攻勢」まで使われた場合には無理せず、多少の被害は視野に入れること。中盤以降の敵の選択肢は「天下無双」、「太平要術」、そして裏の選択肢である「連環の小計」の三つのみ。「天下無双」に対しては武力ではまず勝てないので、密集しないように。槍兵をきっちり呂布から遠ざけておき、無理に敵が使ってきたなら被害を最小限にとどめ、士気差を作りたい。太平要術を狙っていそうなら、呂布以外の部隊の兵力を減らした状態で放置し、攻城へと向かおう。敵が焦って太平要術を使ったなら、兵力の少ない敵部隊を撃破し、数の利と計略を使って攻城へとつなげよう。「連環の小計」はまとまってくらわなければ問題は無いので、ある程度バラけさせればいいだろう。

「太平要術」を構えているのに撤退させてやることはない。放置で

太祖愛其才 ―特技講座―

復活

特技の使い方を詳しく解説する企画。今回はバージョンアップで仕様が変更になり、カウントが伸びてしまった「復活」だ。

特技「復活」の基本

「復活」持ち武将の基本的な役割は大きく分けて二つ。「おとり」と「時間稼ぎ」だ。おとりとなる局面はいくつかあり、代表的なのは端攻城とダメージ計略を撃たせる役。復活持ち武将で端攻城を狙えば、最低でも一部隊を釣ることができ、足並みを崩すことができる。敵陣深くで撤退させられたとしても、ほかの部隊で防衛している間に復活してくれるので、こちらは足並みもそろいやすく、カウンターがかけやすくなる。また、相手がダメージ計略を持っている場合、わざと固まってダメージ計略を撃たせるようしむけることができる。

時間稼ぎとは、単純に高いラインで敵と乱戦し、敵の兵力をできる限り減らせておくことで防衛の手助けとすることだ。象兵などであればよりその効果はてき面で、はじくことである程度武力差があってもかなり時間を稼ぐことができる。ほかにも敵から味方部隊を逃がす際に盾となってくれるので、その利便性は高い。

広く使われる復活持ち武将の大半は騎兵、槍兵、象兵の3兵種で、槍兵は時間稼ぎに適しており、騎兵と象兵は「おとり」、「時間稼ぎ」の両方に適しているぞ。

「復活」活用術 その1

武将名(兵種/コスト/能力/特技)
【SR】趙雲(騎兵/2.5/武8・知8/復活・魅力・勇猛)
【SR】劉備(槍兵/2/武6・知7/復活・魅力・募兵)
【R】魏延(騎兵/1.5/武6・知4)
【UC】姜維(槍兵/1/武4・知4)
【C】夏侯月姫(槍兵/1/武2・知7/魅力)

まず、復活持ち武将を撤退させてもいい状況だが、これはまず士気が使えない開幕が挙げられる。例えば、防柵の多い県を相手にする場合は、後々のために序盤で柵を破壊しておきたい。こういった状況では【SR】趙雲、【SR】劉備の復活を最大限生かし、多少無理をしてでも柵の破壊に務めよう。

また、中盤以降では敵の超絶強化や号令に打ち勝てそうにない場合に、復活持ち武将を盾にして味方武将を逃がすのも有効な使い方だ。

逆に復活持ち武将を先に撤退させてはならないのが、士気がたまって互いに計略を使った攻防が始まる直前。【SR】劉備などがそのタイミングで撤退してしまうと、敵の号令などに対して有効な対処法がなくなってしまうからだ。

兵法が「再起の法」なら復活持ちを最期に撤退させてから再起を使い、効率よく足並みをそろえたい。

「復活」活用術 その2

武将名(兵種/コスト/能力)
【UC】木鹿大王(象兵/2/武8・知1/勇猛)
【R】姜維(槍兵/2/武7・知7/募兵)
【R】鮑三娘(騎兵/1.5/武4・知6/復活・魅力)
【C】帯来洞主(象兵/1.5/武5・知3/復活)
【C】金環三結(象兵/1/武3・知1/復活)

次に上の象挑発デッキを例に挙げてみよう。このデッキで復活持ちなのは【C】帯来洞主と【C】金環三結の象兵二部隊。このデッキではこの二部隊が相手武将を釣る役を担うことができる。攻城力も高いので、端攻城を狙うと敵部隊を引きつけることができる。

また、士気がたまってから「戦女の息吹」を使って攻め込むに際し、相手は号令などを撃って対抗してくることが多い。このとき、正面からぶつかり合っては勝てないので、復活持ちの二部隊を犠牲に時間を稼ぐ。そうすれば敵が自城について少したてば計略の効果は切れるので、無傷で防ぎつつ士気差を出すことができるのだ。

木鹿大王、姜維、鮑三娘が生きていれば守りは堅い。復活持ちの象兵ではじき、時間を稼ぐのだ。相手の攻勢を凌いだころに復活するのが理想。

「復活」ってどのくらい早い?

復活持ちが撤退から復活するまでにかかるのはバージョンアップ後だと27秒。これはカウントにして約11カウント程度。たとえば、槍兵などは敵城から自城内に戻って回復するまでに約15カウントかかるので、敵城前で撤退寸前まで消耗したならそのまま撤退した方が都合のよい場合も多い。自身が撤退する代わりに復活持ちでない敵部隊を撤退させられるといった状況がまさにそれだ。そういった状況では撤退覚悟で積極的に敵に向かって行こう。ただし、復活持ちの武将が号令を持っていたりと大事なポジションの武将ならば、撤退させるタイミングには要注意したい。

もう一つ知っておいてほしいのが、敵の復活持ち武将を撤退させてから約10カウント以内に攻城ラインに到達できれば攻城が間に合うということ。実戦できっちり計算するのは難しいが、一応参考までに覚えておこう。少しでも意識して体で感覚を覚えていけば、攻城が間に合うかどうかのおおよそのラインが分かってくるはずだ。

今回のバージョンアップにより、復活持ち武将の復活カウントが24から27になる影響に関してだが、最も大きい影響を受けるのが撤退直後の再起の法マスターで即復活しない点。これにより攻城の成否などが変わってくるぞ。

復活と攻城までにかかる時間の比較	
「復活」持ち武将の復活	27秒
通常の復活	35秒
槍兵が自城から出て攻城するまで	30秒
弓兵が自城から出て攻城するまで	26秒
騎兵が自城から出て攻城するまで	22秒

実際には復活して城から出るまでに数秒かかるわけだが、復活持ち武将を撤退させた後にもたもたしていると攻城が間に合わないということになる。

瀕死の槍兵が敵城前から自城に戻って回復	約50秒
瀕死の弓兵が敵城前から自城に戻って回復	約45秒
瀕死の騎兵が敵城前から自城に戻って回復	約38秒

敵陣前で復活持ち武将が瀕死になった場合、騎兵以外は自城に戻って回復するより、わざと撤退して復活を待った方が早い。

復活への対処法

復活持ちの武将への対処法で最も重要となってくるのは撤退させる順番。これは状況によって異なってくるが、基本的には最後に倒すのが一番効率的。むしろ、復活持ち以外の武将を撤退させたら、復活持ち武将を瀕死の状態で放置したい。そうすれば、攻城と敵の足並み崩しの二つをいっぺんに成功させることができるというわけだ。

復活持ち武将が寄ってきても、できるだけ放置。撤退させると相手の足並みがそろってしまう。

三国志大戦２ 強豪プレイヤー列伝

現世武帝

オフィス加藤

地道な研究と努力が結実　前人未踏の徳39到達！

今月のインタビューは流行の象鮑三娘デッキで徳39に到達し（2007年4月現在）、大台の徳40まであと一歩というところまで迫ったオフィス加藤氏！　本誌インタビューでは初の征群皇帝の登場だ。

――まずは君主名の由来を教えていただけますか？

オフィス加藤　[illegible]い芸人で構成された「オフィス加藤」という派閥があって、そこから取りました。最初の君主名は「たまらん」という名前だったんですが、これも極楽とんぼの山本圭壱さんが「たまらん兄さん」と呼ばれていたので、それを（笑）。

――「三国志大戦」を始めたのはいつからでしょうか？

オフィス加藤　『1』の稼動当初からプレイしています。

――[illegible]きっかけというのは？

オフィス加藤　もともと鉄拳が好きでゲームセンターに足を運んでいたんですが、よく行くゲーセンに『三国志大戦』が入って、興味があったのでプレイしたら、見事ハマッてしまいました。三国志はもともと横山三国志や小説などで知っていたので、入りやすかったですね。

――なるほど。ちなみに始めたころに使っていたデッキはどんなデッキだったんでしょうか？

オフィス加藤　【SR】孫権（現在は排出停止）を軸にしたデッキです。【SR】孫権・【R】孫堅・【R】孫策・【SR】呉夫人・【C】虞翻です。これを使い続けて覇王になることができました。

――「守成の名君」も「火計」も[illegible]ったころですね。当時あまり見なかった【SR】孫権を使[illegible]

オフィス加藤　知人が【C】呂範を入れたデッキを使っていて、それを見て少し改良しました。[illegible]の法で[illegible]を取って、[illegible]の守りを強化するために名君が適しているかと思い、【SR】孫権を採用しました。

――その後は[illegible]を使っていたのでしょうか？

オフィス加藤　Ver.1.10では、「馬[illegible]デッキ」を使い込みましたね。そして、『2』になってからは「象挑発デッキ」を使い、Ver.2.01では【R】司馬懿の「攻守自在デッキ」、そして2.1になって現在の「象鮑デッキ」にいたります。とにかく強いデッキを使い続けていますね（笑）。

――現在の象鮑デッキはともかく、そ[illegible]かはそこまで強いデッキというほどでも無いと思いますが（笑）。現在はどのくらいのペースでプレイしていますか？

オフィス加藤　週5日ぐらいです。最近は特にハイペースでプレイしていますね。

――かなりやり込んでいますね。

オフィス加藤　今は使っていて楽しくて勝てるデッキに出会えたので一番楽しい時期なんですよ。正直頭の中の9割は三国志大戦のことで一杯ですね（笑）

――開発の方が聞いたら泣いて喜びそうですね（笑）。では続きまして三国志で好きな武将は？

オフィス加藤　物語では諸葛亮と王平ですね。横山光輝の「三国志」に出てくるこの二人がカッコイイので好きです。三国志大戦のゲーム中では【UC】法正ですね。見た目もかなり好みで携帯の待ち受けにしてるいんですが、性能面でも迎撃ダメージアップの戦器が強くて、「挑発」からの迎撃に惚れました。

――では逆に嫌いな武将を教えてください？

オフィス加藤　大戦では【C】審配が嫌いですね。見た目はかわいいヤツなんですけど、やはりあの計略が嫌です。自城に引きこもられた時なんかはもう……。

――続いて尊敬する君主はいますか？

オフィス加藤　ぱちろ～3さんですね。プレイングもさることながら、「勝たなきゃ意味が無い」など、その考え方にも共感できるので尊敬しています。

――ぱちろ～3は人気の高いプレイヤーですね。ではラ[illegible]と思う人は？

オフィス加藤　[illegible]計略の空撃ちをしてくるプレイヤーですね。僕は空撃ちされるのがすごく嫌なので、それをしてくるプレイヤーには負けたくないです。

――なるほど。空撃ち許すまじ！といったところですね。そんなオフィス加藤君主ですが、現在徳39！　徳39は過去だれ一人として到達していない前人未到の域です。さらに、徳40まであと1勝というところまで2回行ったそうですが、やはり夢の徳40の壁は厚かったのでしょうか？

オフィス加藤　そうですね。一度目の徳40チャレンジでは自分と同じ象鮑三娘デッキの方と当たり、二度目の挑戦では大徳鮑三娘デッキの方に当たって負けてしまったんですが、やはり緊張の度合いがいつもとは違いました。不運な一騎討ちもあったのですが、それよりもいつものような立ち回りができませんでしたね。

――やはり凄まじいプレッシャーなんでしょうね。ここまでの結果を残したこの象鮑三娘デッキですが、このデッキを使うきっかけを教えていただけますか？

オフィス加藤　知人が少し違った形のデッキを使っていたので、これは強いなと思い、今の形に変えて使うようになったらハマったといった流れですね。このデッキは使っていてけっこうつまらないという人が多いんですが、常に攻め続けられるし、傾国デッキなどの引きこもるデッキに対しても相性がいいので、使っていてかなり面白いです。

――プレイする上で、技術面と戦術面ではどちらが大事だと考えていますか？

オフィス加藤　もちろん槍を消さないようにする象の使い方などもあるので、どちらも必要ではありますが、戦術7：技術3といったところでしょうか。どちらかといえば戦術面に特化したデッキだと思います。

――技術面が苦手なプレイヤーにもおススメできるデッキなわけですね。

オフィス加藤　そうですね。ある程度までなら戦術のみでも勝てると思います。

オフィス加藤氏の三国志大戦.NET全国対戦データ大公開（4月28日現在）●使用頻度TOP10：【C】金環三結1856、【R】[illegible]1727、【UC】木鹿大王1699、【R】[illegible]1679、【R】関仁1407、【R】[illegible]1294、【UC】法正1273、【C】帯来洞主1130、【UC】[illegible]1128、【R】[illegible]三[illegible]947　●[illegible]TOP10：【C】金環三結1323、【UC】木鹿大王1230、【R】[illegible]1146、【R】[illegible]1122、【R】関仁946、【R】[illegible]921、【UC】法正[illegible]57、【C】帯来洞主927、【UC】[illegible]752、【R】[illegible]三[illegible]702　●[illegible]TOP10：【R】[illegible]3219、【R】[illegible]三[illegible]2713、【UC】法正2367、【R】関仁1878、【R】[illegible]1663、【SR】[illegible]1159、【UC】[illegible]776、【R】[illegible]479、【R】[illegible]447、【UC】木鹿大王433

――では、このデッキを使っていて苦手な相手デッキは何でしょうか?

[illegible] 袁単と魏武デッキですね。特に袁単は【R】田豊や【C】審配入りのデッキがキツイです。【R】田豊の「隙無き攻勢」で武力を上げられると、こちらには対抗する術が無いんですよ。「戦女の息吹」を使っても士気差が出せませんし、戦線を上げられて号令を撃たれて終了といった形になってしまうんです。また、【C】審配がいる場合は象兵の知力が低く「外堀決壊」をされると攻城がほぼできないので厳しいですね。袁単を使うプレイヤーが少ないので助かっています。

――なるほど。武力で差を付けられたあげく士気差も出ない、それは厳しいですね。

[illegible] でも、それ以外のほとんどのデッキとは五分以上に渡り合えるんですよ。最初苦手だなと思っても、戦っていくうちにどのデッキに対しても勝ち筋が見えてくるんです。有利なデッキにはとことん有利ですしね。だから、本当に最高のデッキだと思います。

――三国志大戦はデッキを変えずに自分のポリシーを貫くプレイヤーが多いですよね。

[illegible] 確かにそうですが、『2』になってから今までずっと同じデッキを使い続けている方ってそんなにいないですよね。自分はバージョンアップのたびにデッキを変えていますが、自分に合ったデッキを見つけて苦手な相手への対策を考えるのがとても楽しいです。

――[illegible]中にバージョンアップが控えています。その後は[illegible]を変更するのでしょうか?

[illegible] まずは今のデッキでやるだけやってみます。それでダメならまた新しいデッキを考えます。

――ではこれからの目標を教えてください。

[illegible] まずはやはり前人未踏の徳40を目指したいですね。

――全国大会の店舗予選は既に通過されているとのことですが、全国大会への意気込みのほどは?

[illegible] 行けるところまで行きたいです。まだエリア大会まで時間があるので、バージョンアップを挟むとするなら、それまでに強いデッキを作ってベストな状況で挑みたいですね。

――ぜひ頑張ってください。では最後に、オフィス加藤さんにとって三国志大戦とは?

[illegible] ほかのゲームもプレイしてきましたが、今まで出会ったことのない最高に楽しいゲームであり、最高のコミュニケーションツールですね。

――本日はありがとうございました。

(敬称略 2007年4月28日、エンタープレインにて収録)

徳30以上の昇格・降格条件

徳	昇格条件	降格条件
徳30	陽玉7	陰玉7
徳31	陽玉7	陰玉5
徳32	陽玉7	陰玉5
徳33	陽玉7	陰玉5
徳34	陽玉7	陰玉5
徳35	陽玉7	陰玉5
徳36	陽玉7	陰玉4
徳37	陽玉7	陰玉3
徳38	陽玉8	陰玉2
徳39	陽玉9	陰玉2

格上の相手に負けると陰玉が一つ、格下に負けると二つ付くが、徳38ともなると周りは格下の相手ばかりなので、一回負けただけで降格の条件を満たしてしまう。徳38から徳40には17連勝が必要。きびしい……。

「オフィス加藤」的デッキ編成

【C】金環三結、【C】帯来は特技「復活」を生かした開幕の伏兵探しから始まります。また、「戦女の息吹」をかけた状態で攻城を取りに行く場合の攻城役です。また、金環三結は相手も武将を釣るおとり要員にすることも多いですね。象兵なので、悪地形でもそれほど速度低下しなく、攻城力も高いので、ほぼ確実に相手を釣れるので頼りになります。さらに、敵に号令を使われた時など、撤退覚悟ではじきを使った時間稼ぎなどを担当させます。

【R】鮑三娘はもちろん「戦女の息吹」による補助役です。士気はすべて息吹に使うのが理想ですね。また、敵騎兵の突撃をこちらの突撃で相殺したりすることもしばしば。

【R】姜維は騎兵の突撃に対してのけん制役。そして「挑発」による敵の足並み崩しですね。【SR】呂布の天下無双など、騎兵の超絶強化に対しては特に絶大な効果を発揮してくれます。攻城時には槍撃係ですね。撃破数は姜維が一番多いです。

【UC】木鹿大王は攻城要員と乱戦要員です。「復活」持ちの武将よりも大事に扱いますが、武力と堅さで頼りになるので、伏兵などがいない限り積極的に乱戦させにいきます。

開幕の配置は相手のデッキ次第で変わるとのことだが、これは相手に伏兵がいる場合の基本的な配置。「復活」持ちの金環三結で木鹿大王を守る形だ

象兵は知力が低いので、ダメージ計略に対しては部隊を二つに分けて攻める。復活持ちよりも木鹿大王が狙われやすい。再起の法or残りの部隊に増援の法で攻めを継続する

象兵で攻城し、後ろから姜維が槍撃でサポートするのが理想型。姜維は特技「募兵」を持っているので「戦女の息吹」無しでもマウント状態を維持しやすい。

金環三結を戦場の中盤あたりで前後に移動させることで、相手の部隊を一部隊引きつけることができる。移動速度が速く、攻城力も高い象兵なので、相手にしてみれば放って置くわけにはいかない

攻城の際のテクニック。城門を木鹿大王、城壁をほかの武将で攻城する際、城壁攻城の部隊が敵に妨害されたら城門の木鹿大王の上を通って反対側へ移動する。

すると、追ってきた敵武将が木鹿大王と乱戦するので、追撃を振り切ることができる。「戦女の息吹」で回復し、攻城を継続する。

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義

今月も投稿にて中原の覇を唱えるべく、数多くの『三国志大戦』投稿をいただきました！　今回はイラストのみならず、アンケートハガキでいただいた文章投稿もご紹介してまいりますぞーッ!!

（五州・広島県　K☆ペンギンさん＆四州・山口県　里田里見さん）
☆これぞ蜀呉の智将並び立つ、赤壁の合作！　深い智謀を感じる諸葛亮の眼差しと、周瑜の凛々しい雄姿を前に、曹操軍百万も恐れるに足らずと思わせる傑作です。今後もこのような投稿君主の連合号令は大歓迎であります！

（一州・大阪府　雅かげひとさん）
☆デッキを考える君主のごとく、策謀を楽しむ曹操様です（笑）。若獅子に負けず、今後も魏を引っ張ってほしいところ！

（一州・北海道　R-i-j-iさん）
☆スペ●ウムの構えで、SR化を目指す司馬兄弟。司馬炎以外全員が弱体化光線を使うのも、司馬一族の血筋ゆえ!?

（四州・奈良県　くりまんじゅさん）
☆後蜀の支柱、【SR】姜維！くりまんじゅさんはネットでコミュを作るほど彼がお好きとか。ネット上でも目指せ蜀再興!?

今月の一騎当千

（三州・大阪府　べるコロさん）
☆【R】小喬と【SR】周姫、呉のみならず『三国志大戦』全体を代表する美姫親子の共演です！　こうして並ぶと、親子というより可愛い姉妹に見えて和みますね（笑）。ひそかに二人ともコスト1で使いやすい……などと理由をこじつけて、ついついデッキに入れたくなるあたりも親子で似ているような気が!?

アンケートハガキでの投稿を、こちらでいくつかご紹介！

最近になって馬周瑜を入手。使ってみてこう思った。『やはりNOWは偉大でした』
（一州・愛知県　木曽川ユウ君）
☆馬周瑜様には戦器は無くとも、シフクノ氏の魂補正が……。

ようやく覇者になれました♪　デッキは自分オリジナルですが、流行のデッキは自分に合わない感じでした。
　流行より、自分に合ったデッキが一番だと再認識しました。有名プレイヤーの金言に感謝！
（一州・山形県　超臨界君）
☆覇者昇格おめでとうございます！　たしかに多くの有名君主が、自分に合うデッキが一番とおっしゃっていますね。有名君主の言葉には金言が満載。一言一句、聞き逃せません！

fan114 命がけの推挙

（九州・福岡県　皐月トミィさん）
【UC】敬哀皇后の日傘に張一家がてるてる坊主となってぶら下がっている様が何とも愛らしい一枚。梅雨の季節にぴったりの作品ですね。
　こっそりと混じっているまったり顔の劉禅がまた何ともいい味出してます（笑）。ふむ、今度張一家デッキ使ってみようっと。そういえば張一家はバージョンアップで強くなる方が多いですね。

君主のつぶやき。特別賞

鄧艾五枚目

（一州・和歌山県　しろ君）
あまりに胸に訴える作品なので、特別賞。鄧艾なんていいじゃん別に！

涼……9.9%	袁……5.9%
魏……17.8%	蜀……28.7%
呉……28.7%	他……4.0%

「銅雀台」では「三国志大戦」に関するイラスト、文章、写真など、あらゆる企画や投稿を募集中！　データ投稿は添付文などに「銅雀台あて」を明記し、本誌投稿コーナーA-Froにお送りください。作品掲載で階級が上がり（「一騎当千」と「推挙」では二階級）、皇帝になると!?　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係

～お知らせ～

三国志大戦.NET機能拡張

三国志大戦.NET（http://3594t.com/net/）の機能が5月より拡張され、新たなクイズやチーム内大会ができるようになっている。まだ登録していない君主はこれを機に登録してみてはどうかな？

自分のプレイの傾向が分かる機能はとても便利だぞ。

◆デッキ情報

デッキ別でのデータ閲覧が可能となりました。プレイ履歴から、自分のお気に入りのデッキを3種類まで登録することが可能になりました。登録デッキごとの、詳細なデータを閲覧することができ、デッキ毎での自分のプレイ傾向を知ることが出来ます。

◆チーム情報

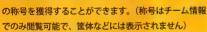
・チームトピックスの追加

チームトピックスでは、メンバーの徳の増減や、州の昇格情報など、メンバーの動向や、チームの状況の最新情報が表示されます。メンバー同士の情報共有によりメンバー同士のつながりが強化されます。

・一言メッセージ

チームメンバーリストに「一言メッセージ」を表示することができます。メッセージを選択して、今の自分の気持ちを、チームのメンバーに伝えることができます。

・チーム大会

チームメンバー内で開催することができる大会です。大会ごとに設定されるポイントを集めて順位を決めます。1位になれば、チーム内での称号を獲得することができます。（称号はチーム情報でのみ閲覧可能で、筐体などには表示されません）

◆新クイズ「配下武将争奪戦」

参謀システムや兵糧など新たな機能を追加し、より魅力的にクイズを楽しめるようになりました。

また、シルエットやイラストなど見た目にも楽しいクイズが盛りだくさん。撃破した武将のカード画像や着ボイスなども特典として手に入れることができます。

◆描き下ろし画像・システムボイス

三国志大戦.NET会員だけの特別オリジナル画像で、条件を満たすことで毎月1枚入手する事ができます。

◆再発行

手持ちの君主カードを紛失した場合等に再発行ができます。再発行を申請する際には「三国志大戦.NET」の会員であることと、事前に君主カード登録を済ませておく必要があります。

全国大会エリア決勝へ

4月から全国の店舗で予選が開催されている三国志大戦2の全国大会「【覇業への道】～若獅子の覚醒～」だが、店舗予選も終盤に突入、あと数店舗を残すのみとなった。そして6月からはいよいよエリア大会が行われる。エリア代表権を賭けて店舗予選を突破した君主たちによる戦いの火ぶたが切って落とされるのだ。出場権を獲得している君主はもちろんだが、エリア大会は高レベルな対戦が見られること間違いなし。ギャラリーとして足を運んでみるのも、上達に役立つぞ。

日程など大会の最新情報はこちら↓
セガ公式サイト
http://am.sega.jp/utop/news/hagyo_4/index.html

ありあけの宴DVD発売

3月25日に開催されたイベント「ありあけの宴」の模様を収録したDVDが発売されたぞ。武功ランキング、人気投票、雑誌推薦で招待された16名の有名君主たちによる対戦は、頂上対決でもなかなか見ることのできない豪華な内容になっている。

そのDVDをセガ様から読者プレゼントとして頂きました。アンケートハガキを送ってくれた読者の方から抽選で2名様にプレゼント！　希望する方は76ページの読者プレゼントコーナーを見て応募してくれ！

【三国志大戦2 ありあけの宴 イベントDVD】価格：3千990円（税込）収録時間：195分

こんにちは。fan114です。

全国大会 覇業への道～若獅子の覚醒～の店舗予選大会も終盤へと差し掛かり、全国各地ではさらなる盛り上がりを見せていることと思います。僕は5月4日に開催された池袋ギーゴ店舗予選大会にて何とか優勝することができ、現在はエリア大会に向けてデッキなどを試行錯誤しています。全国のプレイヤーの皆さんもデッキの模索や己の技術向上に余念がないことでしょう。全国のライバルの皆さん、お互い頑張りましょう!!

そうそう、全国大会といえば香港でも初の公式大会が開催されるそうで、6月初旬にその取材に行くことが決まりました。楽しみです♪　言葉は違えども、大戦を通じて香港の大戦プレイヤー達と交流を持てたらと思っています。香港大会のリポートは来月掲載予定ですのでお楽しみに♪

さて、最近のfan国志事情のお時間へと入らせていただきます。先日、僕は『三国志大戦』をプレイするに当たって一つの目標を立てました。それは「すべての兵法に外伝を付ける」というもの。最近は徳やランキングといったものには固執せず、三国志大戦をさまざまな角度から楽しむことに重点を置いています。先月やっと兵法がすべてマスターになったので、じゃあ次はすべての兵法に外伝を付けようかなと。兵法の宝玉はその兵法を使用していなくてもレベルが上がっていきますが、外伝はその外伝を付けたい兵法を使わなければいけません。これがなかなか大変。でも、これを機に各種兵法に合ったデッキを使っていけば、自身のスキルや戦術眼のレベルアップにつながるので、一石二鳥！　やるしか無い！　といった流れで、現在はさまざまな兵法とデッキを使って遊んでいます。しかし、新しいデッキを使う度に不器用であることを再認識させられています。もちろん負けも込みますし、お財布には優しくないチャレンジであることは間違いないようです（笑）。でも頑張るぞ～!!

細かなテクニックを実戦に生かせ！

ギルティギア イグゼクス アクセントコア
- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2006年12月（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI GD-ROM

GUILTY GEAR XX Λ CORE™

システム、キャラ共に新発見が絶えない本作。今回は状況限定の投げ入力法と、定番の対策＆キャラ攻略に加え、特定の対戦をピックアップする新コーナーがスタート。ぜひチェックしてみてほしい。

Text：KYO（状況限定の投げ入力）

PS2版『ΛCORE』、発売目前！

PS用ソフトの初代『GG』や、アーケードデビュー作となる『GGX』のシステムでプレイできる「GGGモード」を搭載したPS2版『ΛCORE』が、5月31日に税込5,040円で発売！　闘劇を目指す人もそうでない人も、ファンなら必携！　読者プレゼントを3本いただいたので、欲しい人はP076へGO！

状況限定の投げ入力

限られた状況で使える投げ入力法を二つ紹介。どちらも実戦で役立つテクニックなので、ぜひ覚えてほしい。

起き上がり時限定の投げ入力

起き上がった直後の10フレーム間はスラッシュバックが使用不能なので、「←＋S・HS同時押し」という入力で通常投げを狙うことができ、その場合は投げ失敗時に立ちSが出る。また、立ちSの出始めはフォルトレスでキャンセル可能。「←＋S・HS同時押し～ずらし押しPorK」と素早く入力すれば、投げ失敗時に立ちS→キャンセルフォルトレスとなるため、相手の起き攻めを安全に切り返せるぞ。

このテクニックは、起き上がった瞬間に入力するのが理想。タイミングはシビアなので要練習だ。

対投げ無敵のある技を絡めた密着状態からの起き攻めに対しては、このテクニックを使えば比較的安全に回避可能だ。

バースト使用不能時限定の投げ入力

本作では、ダストやジャンプDより各種投げの方が入力優先順位が高い。そのため、バーストを使えない状況では「←or→＋HS・D同時押し」で投げを狙うことができ、失敗時はダストorジャンプDが出るのだ。

地上では一部のキャラ以外使いにくいが、空中ではジャンプDの出始めをフォルトレスでキャンセルできるため、「←＋HS・D同時押し～ずらし押しPorK」という入力でスキ無く空中投げを狙える。非常に強力だが、ジャンプDは着地後に硬直があるので、失敗時は2段ジャンプで着地硬直を消すなどのフォローを忘れずに。

なお、バーストを使用可能な状況で同様の入力により投げを狙った場合、失敗時はバーストが出るぞ。

地上ではダストに無敵時間があるファウストが最も有効。ダストが上方向に強いキャラや見返りの大きいキャラも使う価値はある。

空中では投げ失敗時のジャンプDをフォルトレスでキャンセルできる。繰り返し入力すれば、何度も空中投げを狙えるぞ。

スライドダウン中のやられ判定

右の表は、スライドダウン中のやられ判定を表したもの。「高さ」はソルの足元を基準とした上方向へのやられ判定、「幅」はキャラの中心を基準とした前方向へのやられ判定だ。

どちらもやられ判定が最も大きい部分を元に数値化してあるので、中には部分的にやられ判定が小さくなっているキャラも居る。また、足が浮いているキャラは、足の下にやられ判定が無い場合が多いので気を付けよう。

アクセルのスライドダウンは、特定の技後のみ終わり際にやられ判定が薄くなるので注意。

キャラ名	高さ	幅	キャラ名	高さ	幅	キャラ名	高さ	幅
ソル	113	134	梅喧	136	95	ディズィー	98	98
カイ	104	79	紗夢	130	78	スレイヤー	90	154
メイ	132	133	ジョニー	107	149	イノ	122	116
ミリア	88	126	アクセル(前半)※3	117	110	ザッパ	119	112
エディ	142	76	アクセル(後半)※3	45	120	ブリジット	106	107
ポチョムキン※1	213	41	闇慈	94	100	ロボカイ	104	109
チップ	133	40	ヴェノム	147	81	アバ※4	85	135
ファウスト※2	134	131	テスタメント	112	101	聖騎士団ソル※5	96	98

※1：前方部分のやられ判定は小さい　※2：やられ判定は腰の高さまで　※3：前半のデータはスライドダウン開始から40フレーム目まで、後半のデータは41フレーム目以降のもの　※4：モードによる違いは無い　※5：ソルよりやられ判定が小さい（足部分のやられ判定が無い）　※前方部分のやられ判定が高い位置のみのキャラ……ソル、エディ、梅喧、ヴェノム、テスタメント、聖騎士団ソル

表記の見方

※本文中の略称や略語は以下の意味を表します。 **ガトリング**……ガトリングコンビネーション　**ダスト**……ダストアタック　**ロマキャン**……ロマンキャンセル　**デッドアングル**……デッドアングルアタック　【 】……ガトリングでのつなぎ(カッコ内)　Ⓒ……キャンセル　Ⓙ……ジャンプキャンセル　Ⓡ……ロマンキャンセル　Ⓕ……フォースロマンキャンセル

主力技を封じ込めろ！
VS.エディ

Text：ロケット

エディのけん制技の中で要といえる対空攻撃。召還後の立ち回りで出された場合と、中距離離で召還しつつ出された場合の、二つのパターンを攻略するぞ。

対空攻撃をつぶせる技を覚える

召還状態からの対空攻撃には、先端にやられ判定の無いジャンプ攻撃が有効。対空攻撃は硬直中のやられ判定が大きいため、そこに当たれば一方的につぶせるぞ。これで対空攻撃の使用をためらわせれば、空中ダッシュなどで接近しやすくなる。

中距離でのSエディ召還には、発生が早くリーチの長い技、攻撃判定が高い位置にあり分身実体化後でも本体に当たる技、1発目で分身を壊しつつ本体の硬直中に攻撃できる連係で対抗しよう。

これぐらいの位置関係で、右表の技を出していこう。間合いを間違えなければ、対空攻撃をくらうことは少ないぞ。

右表で遠距離限定となっている技は、さらに離れた間合いで使うこと。後方ジャンプや空中バックダッシュから出そう

対空攻撃をつぶしやすいジャンプ攻撃

キャラ	技	キャラ	技
カイ	D、HS（遠）、スタンレイズ、	テスタメント	S、D（遠）
ミリア	HS、サイレントフォース	ディズィー	S（遠）
エディ	D	イノ	HS（遠）、抗鬱音階
チップ	空中挑発	ザッパ	HS（剣、幽霊）、Kそのまま帰ってこないで下さい
ファウスト	HS（遠）、愛、レレレの超突き		
梅喧	S、D、空中畳替し	ブリジット	S、各種YOYO技
ジョニー	S（遠）	ロボカイ	HS、町内カイばーげん
闇慈	D	アバ	D、根絶

※の技は遠距離時限定

開始直後の間合いでSエディ召還と同時に出して勝てる技

キャラ	技
ソル	立ちHS、遠距離立ちS、【しゃがみS※→立ちHS】
カイ	遠距離立ちS、ダッシュ【しゃがみK※→近距離立ちS】
メイ	ダッシュ【しゃがみK※→足払い】、低空空中ダッシュ⬇＋HS（少し遅めに出す）
ミリア	立ちHS、【しゃがみK※→遠距離立ちS】
エディ	遠距離立ちS、しゃがみS、➡＋HS
ポチョムキン	遠距離立ちS、しゃがみS
チップ	立ちHS、➡＋K、しゃがみS
ファウスト	遠距離立ちS、ダッシュ立ちK、ジャンプ中⬇＋K、いきなりオイッス！
梅喧	ジャンプD、ダッシュ遠距離立ちS、ダッシュ【しゃがみK※→遠距離立ちS】
紗夢	昇り龍刃、ダッシュ遠距離立ちS、ダッシュ【しゃがみK※→しゃがみS】
ジョニー	グリターイズゴールド、立ちHS、遠距離立ちS
アクセル	立ちHS、【⬆＋P※→遠距離立ちS】、鎌閃撃
闇慈	立ちHS、ダッシュ立ちP、各種ガードポイント技～紅
ヴェノム	遠距離立ちS、しゃがみS、➡＋HS、スティンガーエイム
テスタメント	➡＋K、➡＋HS、遠距離立ちS
ディズィー	少し歩いて立ちHS、ダッシュ立ちK、ダッシュ【しゃがみK※→しゃがみHS】
スレイヤー	➡＋HS、【立ちHS※→足払い】、マッパハンチ
イノ	しゃがみS、遠距離立ちS、足払い※Ⓒケミカル愛情（横）
ザッパ（共通）	低空空中ダッシュP、ダッシュ【しゃがみP※→立ちK】
ザッパ（剣）	近づくと逝きます、遠距離立ちS
ザッパ（幽霊）	そのまま帰ってこないで下さい、遠距離立ちS
ザッパ（犬）	犬攻撃（ニュートラル）※→ダッシュしゃがみS
ザッパ（ラオウ）	ジャンプS、➡＋HS、遠距離立ちS
ブリジット	しゃがみS、遠距離立ちS、➡＋S
ロボカイ	【しゃがみK※→しゃがみS】、Lv3カイ現象、ジャンプS
アバ（通常）	立ちHS
アバ（諸刃）	遠距離立ちS、立ちHS、低空空中ダッシュHS
聖騎士団ソル	遠距離立ちS、ダッシュジャンプHS、ダッシュ【しゃがみS※→足払い】

※の部分は分身にヒット

ク使用のスキに反撃を！
VS.アバ

Text：パチ

アバがよく使ってくる、青色サイクバースト（ヒット）→焼成or分離の連係への反撃を解説。安易なモード切り替えを見逃さず、しっかりとダメージを与えよう。

ダウン復帰から空中ダッシュを使って反撃せよ!!

青色サイクバースト（ヒット）→焼成or分離の連係は、青色サイクバーストをくらった後にダウン復帰をすれば、ほとんどのキャラで反撃が可能。

通常モード時の焼成は硬直が短めなので、後方ダウン復帰から最速で空中ダッシュして反撃するのが基本。足払いなどにつないでダウンさせ、諸刃ゲージを減らそう。諸刃モード時の分離は焼成より硬直が長いため、前方ダウン復帰からの空中ダッシュ攻撃で反撃できるが、空中ダッシュのタイミングに注意。前方ダウン復帰後に少し待ち、アバの頭部付近に攻撃が当たる高度で空中ダッシュしよう。高いと攻撃が空振りしてしまい、低いとガードが間に合ってしまうぞ。反撃方法はキャラによって異なるので、詳しくは下表を参照してほしい。

なお、下表は「画面中央付近で青色サイクバーストをくらった場合」の反撃をまとめたもの。自分の位置が画面端に近かった場合は画面がズームアウトしないので、後方ダウン復帰→空中ダッシュで接近しやすくなり、よりダメージの大きい反撃が可能となる。位置を見て切り替えられれば理想だ。

通常モードのアバは、攻め続けられると苦し紛れに青色サイクバーストを出すことが多い

くらった場合は前方ダウン復帰しつつ状況を確認し、相手が焼成を使っていたらキッチリ反撃を決めよう。

青色サイクバースト→焼成or分離へのオススメ反撃表

※「前」は前方ダウン復帰、「後」は後方ダウン復帰、空ダは空中ダッシュ、★は少し待ってから中空で空中ダッシュ。

キャラ	対焼成	対分離
ソル	「後」空ダS	「前」→★空ダ【S→D】
カイ	「後」空ダHS	「前」→★空ダ【S→HS】
メイ	「後」空ダS	「前」→★空ダ【S→HS】
ミリア	「後」空ダD	「後」→空ダ→しゃがみHSor「前」→空ダSⒸ空ダ【K→S】
エディ	「後」→空ダ【S→HS】	
ポチョムキン	無し	「前」→2段ジャンプHS
チップ	「後」→空ダHS	
ファウスト	「前」→ジャンプ中⬇＋K	「前」→空ダ⬇＋KⒸレレレの超突き
梅喧	「後」→空ダ【S→D】	
紗夢	「後」→空ダHS	
ジョニー	「後」→空ダHSⒸ燕穿牙	
闇慈	「後」→空ダ【S→P】	「前」→空ダ【S→P→S】
ヴェノム	「後」→空ダHS	「前」→空ダ【K→S→HS】
テスタメント	「後」→空ダD	
ディズィー	「後」→空ダ【⬇＋S→HS】	
スレイヤー	「前」→空ダHSor「後」→デッド オン タイム	
イノ	「後」→空ダHS	「前」→空ダ【S→HS】ⒸS狂言実行
ザッパ（ラオウ以外）	無し	「前」→空ダ（無憑依）【P→S→D】or（剣、犬、幽霊）P連打
ザッパ（ラオウ）	「後」→空ダHS	
ブリジット	「後」→空ダ【K→S】	「前」→空ダ【K→S→⬇＋S】
ロボカイ	「後」→空ダ【S→HS】	
聖騎士団ソル	「前」→空ダ【HS→D】	
アバ（通常）	無し	「前」→空ダSⒸ結合
アバ（諸刃）	「前」→空ダHS	「前」→空ダ【S→HS】

※ザッパ（ラオウ以外）の分離への反撃は、前方ダウン復帰～空中ダッシュ中に何が憑依したかを確認し、反撃を切り替える。

GGXX事典 /CORE

●エディ対策補足：Sエディ召還は、対空攻撃の持続が終わった後に9フレーム、エディ本体の硬直が残っている。空振り後にリーチの長い技で硬直中の本体を攻撃し、分身を消すのもアリだ。
●アバ対策補足：画面端が近い状態での焼成への反撃は、ソルなら後方ダウン復帰→空中ダッシュ→ぶっきらぼうに投げるが可能。分離への反撃も、画面端なら後方ダウン復帰がオススメだ。

特定組み合わせピックアップ攻略

テスタメント VS. スレイヤー

本作ではキャラ間の差が縮まって、キャラ相性が非常に重要になった。それに合わせ、特定の組み合わせに絞った攻略を週載していくぞ。

テスタメント基本方針

機動力があまり無いスレイヤーには各種設置技が有効なので、HITOMIやゼイネストを設置していくことが重要だ。これに対しスレイヤーはジャンプで罠を消そうとするので、罠を設置したらKファントムソウルを出して相手の跳び込みを防止しよう。

地上で罠をガードさせたらそこから攻め込み、➡＋Pとしゃがみ Kの二択を仕掛けていこう。罠を設置しようとすると、スレイヤー側はKマッパハンチでカウンターを狙ってくるので、罠を設置すると見せ掛けてHSエグゼビーストを出そう。相打ちになってしまうが、スレイヤー側はダウンするので、そのまま起き攻めに移行できるのが強みだ。

とにかく設置技をばら撒き、スレイヤー側に技を振らせないようにしよう。

スレイヤー基本方針

ゼイネストを使う起き攻めは、KD（ダンディー）ステップフォースロマキャンで回避。

スレイヤーはテスタメントのゼイネスト、HITOMIをうまくかいくぐりつつ接近を狙うのが基本方針。昇りジャンプK→降りジャンプHSで跳び込めば、ゼイネストを消しつつ前に進むことができ、ジャンプHSをガードさせればHITOMIを避けられるので、上から近付いていこう。

この行動に対しては、テスタメントがKファントムソウルや➡＋Kで対処してくるので、前者は空中直前ガードでテンションゲージをためつつ2段ジャンプで接近、後者は見返りの大きいビッグバンアッパーで狙い撃っていくか、KD（ダンディー）ステップ→パイルバンカーを交せて対処していこう。

担当者独断ダイヤグラム！

テスタメント有利。強力な切り返しになるHSエグゼビースト、HITOMIやゼイネストなど、設置系の必殺技が機能するのが大きいね。（ゆきのせ）

6.0：4.0

5.5：4.5

少し不利。立ち回りが若干厳しいが、デッド オン タイムやビッグバンアッパーが非常に効果的。リターンの大きさで勝負だ！（ケンちゃん）

対スレイヤーのキモ

起き攻めは？

スレイヤーへの起き攻めにはゼイネストとHSエグゼビーストを重ねていこう。主に画面中央の起き攻めにはHSエグゼビースト、画面端での起き攻めにゼイネストがオススメ。

画面中央はDステップで起き攻めを回避してくることが多い、遅めにHSエグゼビーストを重ねればダンディステップ後にHSエグゼビーストがヒットするので、ヒット確認して➡＋Kから連続技を決めよう。ゼイネスト重ねはリバーサルバックステップジャンプを防止できるのが強みだ。スレイヤー側はKDステップフォースロマキャンで逃げるしか無い。

テンションゲージを見る

設置技が有効なスレイヤーだが、テンションゲージが50%以上のときはうかつな設置や攻撃をしないように注意しよう。

主にHITOMIやゼイネスト設置、Sエグゼビーストの硬直はデッド オン タイムで狙われやすいポイントなので、細心の注意を払っていきたい。デッド オン タイムをくらってしまうと、一気に試合が傾いてしまうので相手のテンションゲージを見て設置やけん制をしていくことが重要だ。余裕があるなら、ビッグバンアッパーでの割り込みにも注意を払っていきたい。

起き攻めではゼイネスト[illegible]リバーサルの暴れを封じよう。

立ち回りは有利だが、スレイヤーにケージが50%以上あるかチェックは怠らないように。

対テスタメントのキモ

割り込みポイントを探れ

テスタメントの遠距離立ちSorしゃがみS→足払いは、足払いの直前の攻撃を直前ガードしていればPD（ダンディー）ステップ→パイルバンカーで確定反撃を狙える。

遠距離立ちSorしゃがみS→しゃがみHSには、同様にパイルバンカーも有効だが、ビッグバンアッパーでの割り込むのもいいだろう。通常技→HSエグゼビーストは、読んだらKD（ダンディー）ステップ→パイルバンカーを決めよう。ただししゃがみHS→HSエグゼビーストは連続ガードになっているので、しゃがみHSを直前ガードする必要がある。

デッド オン タイムを狙え！

デッド オン タイムはカウンターヒット時、一撃で勝負を決められる威力を発揮するので、相手の安易な行動を見逃す的確に狙っていこう。

最もカウンターを狙いやすい状況は、通常技→キャンセルゼイネストorHITOMIと、立ち回りのゼイネスト設置の瞬間。通常技からの罠設置はしゃがみHSか足払いからが多いので、以上の攻撃をガードしたときには必ずコマンド入力だけしておき、設置したらボタンを押そう。なお、立ち回りでのHITOMI設置はモーションがかなり小さい。無理に狙いに行かない方が無難だ。

テスタメントのガトリングはできる限り直前ガードをするクセを付けるのが重要だ。

設置した瞬間に狙い撃ち！ テンションゲージが50%あるときは常にコマンド入力を。

●対テスタメント補足：ビッグバンアッパーはゼイネストを潜り抜けつつ攻撃できるので、打点の高い遠距離立ちS、➡＋K、しゃがみHSにタイミングを合わせてぶっ放すと効果的だ。

対戦攻略 スレイヤー SLAYER

今回は攻撃判定の持続時間が長い足払いヒット後の連続技を紹介。単発でヒット確認し、テンションゲージを有効に使おう。

Text:ケンちゃん

しゃがみHS後のサイクバースト対策

しゃがみK→しゃがみHS→ビッグバンアッパーとつなげる連続技は、ビッグバンアッパーを青色サイクバーストの無敵時間で避けられ、着地後に反撃を受けることがある。

これに対しては密着でしゃがみK→しゃがみHSを当てたときのみ、青色サイクバーストへ対策を立てられる。しゃがみHS後に一瞬歩いてしゃがみP→ビッグバンアッパーとつなげると、ビッグバンアッパーを避けるタイミングのサイクバーストをしゃがみPで避けられる上、しゃがみP空振り後のビッグバンアッパーが、自動的に相手のサイクバーストへの反撃になるのだ。

なお、ソルには画面中央のみしかしゃがみHSからしゃがみPが入らず、またミリア、梅喧、ブリジット、アバにはしゃがみHSからしゃがみPが連続ヒットしないため、この4キャラにはこの対策が利用できない。

サイクバースト対策をして、ビッグバンアッパーから一気に大ダメージを与えてしまおう。

足払いの持続部分を重ねる起き攻め

スレイヤーの足払いは持続の後半部分をガードさせれば有利な状況を作れるので、起き上がりに重ねるという選択肢も有効。狙い目は、足払いでダウンを奪った後。前ダッシュで相手の背後に回ってから足払いを重ねよう。相手の背後を取っているので直前ガードが難しく、ガードされても攻めを継続しやすいのだ。

単発でヒット確認してロマキャンしゃがみPへつなげよう

足払い単発確認ロマキャン→【しゃがみP→近距離立ちS】始動の連続技

- Ⅰ ハイジャンプS→【D→⬇+K】→K→（着地）近距離立ちSⓙハイジャンプS→【D→⬇+K】→D　メイ、紗夢、ブリジット用
- Ⅱ ジャンプ【S（1段目）→⬇+K】→K→（着地）しゃがみSⓙハイジャンプ【K→⬇+K】→Kⓙ【S（1段目）→⬇+K】→【D→⬇+K】→D　ソル用
- Ⅲ ハイジャンプS→【D→⬇+K】→K→（着地）近距離立ちSⓙ【S→⬇+K】→D　ミリア、ディズィー、イノ用
- Ⅳ ジャンプ【S（2段目）→⬇+K】→K→（着地）ハイジャンプ【K→⬇+K】→Kⓙ【S（3段目）→⬇+K】→【D→⬇+K】→D　ポチョムキン用
- Ⅴ ジャンプS（2段目）→K→（着地）しゃがみSⓙハイジャンプ【K→⬇+K】→Kⓙ【S（1段目）→⬇+K】→【D→⬇+K】→D　カイ、チップ、エディ（始動の近距離立ちSを立ちKに）、ファウスト、闇慈、アクセル、テスタメント、ジョニー（ハイジャンプKをP→Kに）、ヴェノム（始動の近距離立ちSを立ちKに）、スレイヤー、ザッパ、アバ（始動の近距離立ちSを立ちPに）、聖騎士団ソル用
- Ⅵ ジャンプ【K→⬇+K】→KⓙK→【D→⬇+K】→D　梅喧用
- Ⅶ ジャンプS（2段目）→K→（着地）ハイジャンプS→【D→⬇+K】→D　ロボカイ用

対戦攻略 ブリジット

今月はYOYO引き戻しタメのマニアックな使い方を紹介。操作は非常に難しいものの、本稿を読めば成功率は上げられるハズ!?

Text:ロケット

タメ解除キャンセルタメの詳細

YOYO引き戻しのタメを解除した1フレーム後にHSを押しっぱなしにすると、YOYOが若干引き戻された後に再度タメ状態に移行できる。攻撃判定が出る前にYOYOが止まってしまうので一見使えなさそうに見えるテクニックだが、YOYO技でのキャンセルが可能な通常技を当てたときに起こるヒットストップの1フレーム目からヒットストップ終了の4フレーム前までにこの入力をすると、引き戻し途中に攻撃判定が出現。タメを維持しながら非常に有利な状況を作れるぞ。

なお、ヒットストップ終了の7フレーム前から4フレーム前の間（例、ヒットストップが14の近距離立ちSなら8から11フレームまで）に成功させれば、どんなにYOYOとの距離が近くても回収しないので、連続での使用も可能になる。この際のガード硬直差は11から14フレーム有利となっている。

入力さえ完璧にできるのであれば連続ヒットorガードの状況を半永久的に繰り返せるのだが、毎回成功させるのは至難の技。ミスを想定した連係を組むのが実戦的な使い方だろう。

入力後はとりあえずダッシュ攻撃につなぎ、YOYOが画面に残っていたら、再度YOYO技を出していこう。

対戦攻略 アクセル

スライドダウン中は羅鐘旋を出せることが判明したため、ガード不能起き攻めが可能。起き攻めを狙える連続技を紹介するぞ。

Text:パチ

羅鐘旋でガード不能起き攻め！

画面端の連続技の締めをS雷影鎖撃にすれば、相手の起き上がりにガード不能の羅鐘旋を重ねられる起き攻めが可能。羅鐘旋起き攻めに持ち込む連続技の導入部分は地上投げorアクセルボンバーor足払いⓒ鎌閃撃Ⓕから以下のようにつなごう。

A：【近距離立ちS→しゃがみS】ⓙDⓒアクセルボンバー→鎌閃撃ⒻS雷影鎖撃→S雷影鎖撃→羅鐘旋

B：（しゃがみSⓙD→アクセルボンバー）×2→鎌閃撃Ⓕ遅らせS雷影鎖撃→羅鐘旋

Aはミリア、アクセル、闇慈、スレイヤー、ザッパ、聖騎士団ソルには入らず、ヴェノム、ディズィーには入りにくい。狙うのは簡単だがBよりはダメージが低い。

Bは全キャラに決まるが、最後のS雷影鎖撃は低めに当てる必要があるため、鎌閃撃フォースロマキャン後に遅らせて出さなければならない。ダメージは大きいが難度が高いのがネックといえるだろう。

なお、アクセルボンバー始動でループを3ループさせた場合のダメージは246（相手ソル）、Aの場合は207＋76、Bの場合は228＋76となる。リバーサルの必殺技で回避されやすいので、リバーサル技を出せない、またはトドメを狙える状況に絞って使っていこう。

ループ数を減らして低めにS雷影鎖撃を当てる。ループが多いとダウン復帰されてしまう。

GGXX事典 ΛCORE　●スレイヤー補足：足払いの持続重ねは、相手のバックステップ、リバーサルの通常投げミスに勝てる有効な選択肢だ。●ブリジット補足：YOYO配置起き上がり後はリバーサルでスラッシュバックを出せるぞ。●アクセル補足：スライドダウン中はロボカイの時間差起き上がり、ブリジットのYOYO配置起き上がりもできない。ただし、リバーサル技は出せるので注意しよう。

対戦攻略

ソル=バッドガイ
SOL BADGUY

今回はサイドワインダーのループをまとめて紹介。ループ数が増えるほどダメージも上がるので積極的に狙っていこう。

Text:ゆきのせ　協力:いさ

サイドワインダーループ

　ⅠとⅡの連続技は1ループ目のジャンプD→サイドワインダーに少しディレイを掛けて、低く近めの位置でしゃがみHSを当てよう。しゃがみHS→サイドワインダーは↑↓↙→＋HSと入力すると出しやすい。Ⅲは画面端付近で狙える下段始動の連続技。最初のジャンプD→サイドワインダーにディレイを掛けよう。

　Ⅳ～Ⅵは通常投げ後の追撃。Ⅳは低めで立ちKで拾うことを心掛けよう。Ⅵは通常投げの後の立ちKを2段目を当てた後にジャンプするとつなぎやすい。

グランドヴァイパーは通常技+3、4ヒットのところでボタン連打を止めると成功しやすい。

サイドワインダーはジャンプDにディレイを掛けると成功しやすい。

サイドワインダー連続技まとめ

Ⅰ ぶっきらぼうに投げる→ダッシュしゃがみHSⒿジャンプDⒸサイドワインダー→着地→後ろ歩き→しゃがみHSⒿジャンプSⒸサイドワインダー→着地→しゃがみHSⒿサイドワインダー→着地→しゃがみHSⒸバンディットリヴォルヴァー　ソル、カイ、ミリア、エディ、チップ、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、ディズィー、スレイヤー、イノ、ザッパ、ロボカイ、アバ、聖騎士団ソル用

Ⅱ ぶっきらぼうに投げる→ダッシュしゃがみHSⒿジャンプDⒸサイドワインダー→着地→後ろ歩き→しゃがみHSⒿジャンプHSⒸサイドワインダー→着地→垂直ジャンプ→ジャンプSⒸサイドワインダー→着地→バンディットリヴォルヴァー　メイ、梅喧、紗夢、ブリジット用

Ⅲ しゃがみK→しゃがみHSⒸグランドヴァイパー→ジャンプ→ジャンプDⒸサイドワインダー→着地→バックジャンプ→ジャンプSⒸサイドワインダー→着地～①②③④へ

① ダッシュしゃがみHSⒿジャンプS→ジャンプHSⒸサイドワインダー→着地→しゃがみHSⒸバンディットリヴォルヴァー　ソル、スレイヤー、アバ、聖騎士団ソル用

② ダッシュジャンプ→ジャンプS→ジャンプHSⒸサイドワインダー→着地→しゃがみHSⒸバンディットリヴォルヴァー　ミリア、ポチョムキン、チップ、ファウスト、イノ、ザッパ用

③ ダッシュしゃがみHSⒿジャンプS→ジャンプKⒸサイドワインダー→着地→しゃがみHSⒸバンディットリヴォルヴァー　エディ、ヴェノム、アクセル、テスタメント、闇慈用

④ ダッシュ立ちHS→しゃがみHSⒸバンディットリヴォルヴァー　ジョニー、闇慈、ディズィー、ロボカイ用

Ⅳ （画面端）通常投げ→立ちK→近距離立ちSⒿジャンプDⒸサイドワインダー→着地→裏回り→ダッシュしゃがみHSⒿジャンプSⒸサイドワインダー→着地→垂直ジャンプ→ジャンプSⒸサイドワインダー→着地→バンディットリヴォルヴァー　ソル、チップ、テスタメント、ザッパ、アバ、聖騎士団ソル用

Ⅴ （画面端）通常投げ→立ちKⒿジャンプP→ジャンプKⒸサイドワインダー→着地→裏回り→ダッシュしゃがみHSⒿジャンプSⒸサイドワインダー→着地→垂直ジャンプ→ジャンプSⒸサイドワインダー→着地→バンディットリヴォルヴァー　メイ、ミリア、梅喧、紗夢、イノ、ブリジット、テスタメント以外のキャラ用

Ⅵ （画面端）通常投げ→立ちKⒿ低空バンディットリヴォルヴァー→着地→立ちK2段目Ⓙジャンプ P→ジャンプKⒸサイドワインダー→着地→裏回り→ダッシュしゃがみHS→ジャンプSⒸサイドワインダー→着地→垂直ジャンプ→ジャンプSⒸサイドワインダー→着地→バンディットリヴォルヴァー　カイ、ポチョムキン、闇慈用

対戦攻略

ポチョムキン
POTEMKIN

ヒートナックルからガイガンターを重ね、スライドヘッドの地震部分を確定させる通称ガイガンハメ。これを徹底的に分析してみたぞ。

Text:ハメコ。

キャラ名	ハメを成立させるための猶予F	ハンマフォールブレーキでの代用	キャラ名	ハメを成立させるための猶予F	ハンマフォールブレーキでの代用
ソル	3（12～14）	◎(+32)	紗夢	18（3S～17）※9	×(+35)※3
カイ	3（10～12）	△(+30)	闇慈	4（11～14）	◎(+33)
メイ	6（8～14）※1	◎(+32)	ジョニー	4（10～13）	◎(+32)
ミリア	4（10～14）※2	◎(+32)	ヴェノム	1（10）	×(+28)
アクセル	5（10～15）	×(+33)※3	ディズィー	×(+29)	×※10
ポチョムキン	4（10～13）※4	◎(+31)	スレイヤー	17（3S～16）※11	×(+33)※9
チップ	15（4～19）※5	×(+38)※3	イノ	16（2S～14）※11	◎(+32)
エディ	5（10～14）※6	◎(+32)	ザッパ	1（10）	×(+28)
梅喧	4（10～14）	×(+32)※7	ブリジット	16（4S～15）	◎(+33)
ファウスト	4（10～14）※8	×(+32)※9	ロボカイ	3（10～12）	△(+30)
テスタメント	17（3S～16）	◎(+34)	アバ	[illegible]（16～27）※11	×（ダウン追い打ち）
			聖騎士団ソル	4（10～14）	◎(+32)

※1:最大で7F前進から出す必要あり（前進し過ぎるとメイ側がしゃがみガード時のみ打撃部分が当たる）
※2:10F前進ガイガンター～3～4F後退スライドヘッド（先行入力）としないと打撃部分が当たる
※3:スライドヘッドの打撃部分が当たる
※4:その場で10F待機～最速ガイガンター～最速スライドヘッドにしないと打撃部分が当たる
※5:最大で4F前進から出す必要あり（前進し過ぎるとスライドヘッドの打撃部分が当たる
※6:10F前進～1～2F後退しないと打撃部分が当たる
※7:10F以上前進するかハンマブレーキで代用すると、梅喧側が立ちガード～しゃがみガードと切り替えた場合、スライドヘッドの打撃部分が当たる
※8:6F以上前進するとスライドヘッドの打撃部分が当たってしまう
※9:しゃがみガード時のみスライドヘッドの打撃部分が当たる
※10:しゃがみガードにガイガンターが重ならない
※11:早めに重ねた場合は、後退しないとスライドヘッドの打撃部分が当たる

フレームで見るガイガンハメ

　まずは基礎知識から。スライドヘッドの地震部分の発生は26フレーム。そこで、ガイガンター通常ガード時に30フレーム有利（直前ガード時26フレーム有利）となる状況を作れば、ガイガンハメが成立するワケだ。

　では、ソルを例に挙げて左表を解説しよう。ヒートナックル後、12フレーム前進し、最速でガイガンターを出す（→↘↓↙←→＋HSを最速、つまり5フレーム消費）と32フレーム有利となる。30フレーム有利となればハメが成立するので、理論上は12～14フレーム前進しても良いことになる。従って、ハメを成立させるには3フレーム間の猶予がある、ということが分かる。前進し過ぎるとスライドヘッドの打撃部分が当たるキャラも居るので、補足を参考に対応してもらいたい。また、前進を最速のハンマフォール～ハンマフォールブレーキで代用することも可能。入力が完璧ならば、15フレームを消費しつつガイガンターを先行入力できる。◎となっているキャラは、各所の入力が遅れる可能性を差し引いても30フレーム以上有利となりやすいため、前進よりも簡単にハメを成立させられるのだ。

　なお、ヒートナックルはヒット数によって浮きが変わる。1ヒット後を規定値とすると、2～3ヒット後は1フレーム早く動けるようになり、4～5ヒット後は逆に1フレーム動き出せるまでが遅くなる。ハメを狙うならヒット数を抑えるのが重要だぞ。

ヒートナックル後、最速でハンマフォール～ハンマフォールブレーキとつなぐ。

硬直中にガイガンターを先行入力。これも最速で出せれば

キャラによってはハメが成立!! 入力が体感的な前進よりも条件を合わせやすい。

GGXX Ⓐ CORE 事典

●ソル補足：通常投げを狙うときはレバー前+K·HS同時押しがオススメ。相手が回避しても発生の早い立ちKが出るので暴れつぶしとしても機能する。
●ポチョムキン補足：表にある前進フレームからガイガンターを重ねれば、エディ、梅喧、アバにはバックステップにすらガイガンターがヒットする状況を作り出せるのだ。

対戦攻略

チップ＝ザナフ

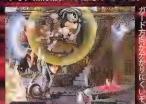
CHIPP ZANUFF

今回は空中での行動に幅を持たせられるテクニックを紹介。起き攻めや立ち回りで生かせば、より多彩な行動ができるはずだ。

Text:KYO

空中ダッシュの距離を短くする

砕岩脚の出始めは、フォルトレス以外にもスラッシュバックでキャンセルできるので、空中ダッシュ直後でも砕岩脚の軌道に変化を付けることが可能。空中ダッシュの距離が極端に短くなるので、起き攻めで二択を迫れる。ただし、スラッシュバック後は30フレームガードできないので、無敵技には注意すること。

相手の頭上で出すとガード方向が分かりにくいぞ。

ハイジャンプの高度を低くする

チップのハイジャンプは、上昇〜頂点付近でジャンプ攻撃やスラッシュバックをするとハイジャンプの高度が低くなり、通常のハイジャンプよりも早く着地する。このとき、行動するタイミングでハイジャンプの高度は変化。ハイジャンプ後1〜5フレーム間に行動すれば4フレーム、6〜12フレーム間は3フレーム、13〜21フレーム間は2フレーム、22〜32フレーム間は1フレーム着地するタイミングが早くなる。なお、フォルトレスでは高度が低くならないが、ジャンプ攻撃の出始めをフォルトレスでキャンセルした場合は低くなるので、フォルトレスとフォルトレスキャンセルを使い分ければ、見切られにくい中下段の二択を迫れますよ。

同じタイミングでハイジャンプしても、上昇中に行動した場合はこれだけ着地が早くなる。起き攻めで使おう。

空中龍刃からの連続技

右の連続技表は遠距離立ちS→空中龍刃ヒット時にテンションゲージが50%あるときに狙う連続技。今回は空中龍刃を自分が画面中央から画面端を背負っているときに使用する構成だ。空中龍刃をロマキャンするときは最速ではなく、ヒットストップが終了した後にボタンを押した方が成功させやすい。

遠距離立ちSを当てた瞬間に自分の位置を把握しよう。

・自分が画面中央〜画面端付近

Ⅰ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めにロマキャン）空中ダッシュジャンプDⒸ空中逆鱗→（着地）ジャンプSⒿ【S→HS】Ⓒ空中龍刃　ソル、メイ、ミリア、チップ（着地後近距離立ちS）、紗夢、ジョニー、アクセル、闇慈、ヴェノム、ディズィー、イノ、ザッパ、聖騎士団ソル用

Ⅱ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃Ⓡ空中ダッシュジャンプDⒸ空中逆鱗（相手画面端に到達）→（着地）【しゃがみHS（1段目）→➡＋HS→HS】→ダッシュ【しゃがみHS（1段目）→➡＋HS→HS】　カイ（しゃがみHSを2ヒット）エディ、ポチョムキン、テスタメント、スレイヤー、アバ用

Ⅲ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めにロマキャン）空中ダッシュジャンプD→空中逆鱗（相手画面に到達）→（着地）しゃがみHS（1段目）Ⓒ爆蹴→百歩沁鐘→遠距離立ちSⒿKⒸ空中龍刃　ファウスト用

Ⅳ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃（壁ヒット）Ⓡ（遅めにロマキャン）空中ダッシュジャンプDⒸ空中逆鱗→（着地）遠距離立ちSⒿジャンプKⒸ空中龍刃　梅喧用

Ⅴ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃Ⓡ（遅めロマキャン）空中ダッシュジャンプDⒸ空中逆鱗（相手画面端に到達）→（着地）しゃがみHS→➡＋HS→ジャンプ【S→HS】Ⓙ空中龍刃　ブリジット用

Ⅵ 遠距離立ちSⒿ空中龍刃Ⓙジャンプ SⒿDⒸ空中逆鱗→（着地）遠距離立ちSジャンプDⒸ空中龍刃　ロボカイ用

対戦攻略

蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI

今月は先月に引き続き、空中龍刃からロマキャンを使い、大ダメージを与える連続技特集。距離別なので先月分と合わせて覚えよう。

Text:

対戦攻略

テスタメント

TESTAMENT

今月は強力なガードキャンセル技である邑煉の返し方を紹介。実践できれば邑煉を封じることができるので、梅喧戦では重要だ。

Text:ゆきの

邑煉対策

通常技のリーチが長い分、スキが大きいテスタメントは邑煉に引っかかりやすく、これをいかにさばくかが梅喧戦では重要になってくる。

梅喧戦で特に有効なのがゼイネストだ。通常技を出した後、常にゼイネストをキャンセルで出しておけば、邑煉を出されても梅喧がゼイネストに捕縛されるので、近距離立ちSなどで拾って空中連続技を決めていける（最速で邑煉を出されると負けてしまう）。ゼイネストがあるだけで邑煉をうかつに出せなくなってくるので、梅喧戦では意識しよう。

また、地上けん制ではHSエグゼビーストも有効。HSエグゼビーストの持続部分に邑煉を出されたとしても、反応してウォレントを出せば当て身で受け止められるぞ。

遠距離立ちS先端ガード時などにゼイネストをキャンセルしておけば、邑煉を出されてもほぼ捕獲できる

二択を迫るときは

ダウンを奪ったときはゼイネストやエグゼビーストは重ねず、➡＋Pと足払いで二択を掛けていこう。

ゼイネストやエグゼビーストを重ねてしまうと、ガードキャンセルの的になってしまうので、多少のリスクがあるが、リターンの大きい二択を仕掛け、ダメージを与えていくことが重要になってくる。

起き攻め時には、直接二択を仕掛けていこう。

●チップ補足：ハイジャンプの高度を低くするテクニックは、上昇中に2回行動すれば最大で6フレーム早く着地可能だ。●テスタメント補足：ガードキャンセル技の裂羅にはウォレントが有効だが、無敵時間があるグレイブディガーも使っていける。遠距離立ちS先端ガード時に出してもいいだろう。

舞え、戦いの装飾楽句（アクトカデンツァ）。

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

闘劇'07予選も半分以上が終わり、攻略は佳境に入っている段階。基礎攻略からレベルを徐々に上げていくぞ。7月に出るWindows版にも注目だ。

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB2
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2007年3月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：メルブラ塾（半蔵門支部）、鷹乱人形、もっぷ、ゆきのせ、はと、田

※記事中では以下の略称を使用している場合があります

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
フローバックエッジ	BE
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
[ ]内	ビートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
クイックアクション	QA
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓔ	EXキャンセル

テクニックピックアップ ——画面端からの脱出②

画面端から逃げるには、相手の動きをよく観察することが重要。ジャンプできるポイントを知っていれば、ローリスクで空中戦に持ち込めるぞ。

Text：KZA

逃げるポイントを絞る

相手の固めから逃げるときは、きちんとポイントを絞っていこう。

特に逃げやすいのは、ガード後にキャンセルやビートエッジなどで技へつなげられないものか、リーチの長い技をビートエッジで使った後。前者は地上での中段攻撃や必殺技など、ガード後に相手が有利にならない技ならジャンプで逃げやすい。その後の空中戦で勝負しよう。

後者はジャンプ防止や暴れつぶしなるC攻撃後が狙い目。ガード後のこちらのジャンプを止める手段がほとんど無い。ただし、アルクェイドのAせーのっ！のように、どこからでもキャンセルで出すことができ、その後のこちらのジャンプを狩ることのできるキャラ。また、遠野秋葉（立ちCorしゃがみC）や琥珀（立ちBorしゃがみC）などリーチと打点に優れる技を複数持っているキャラには、その技を相手が使い切るまで読み合いになってしまう。

また、発生が早くなっているシールドバンカーも脱出手段として強力。ビートエッジに対してガードキャンセルで出していこう。相殺を発生させられれば、次の技をつぶしやすい。ヒット後はダッシュなどで位置を入れ替えてしまおう。

画面端脱出のための基本方針

相手の選択肢	脱出方法1	脱出方法2
ジャンプからの攻め継続	空中ガードでしのぐ	ダッシュでくぐる
ダッシュからの攻め継続	ジャンプで回避	発生の早い技を置く
ジャンプor暴れ防止技	ガード後にジャンプ	シールドバンカー

基本はジャンプ防止や暴れつぶしをガードで凌いでからのジャンプ。ガマンが重要。

相殺さえ起こせれば、かなり頼りになるシールドバンカー。ビートエッジを読んで狙いたい。

キャラ名	ガード後にジャンプで逃げやすいポイントの例	キャラ名	ガード後にジャンプで逃げやすいポイントの例	キャラ名	ガード後にジャンプで逃げやすいポイントの例
シオン	➡+B、しゃがみB→立ちA※1	翡翠	しゃがみC→立ちA※1	ワラキアの夜	特に無し
吸血鬼シオン	➡+B、しゃがみB→立ちA※1	琥珀	特に無し	弓塚さつき	A行っくよ〜※2
シエル	ブレイドシンカー	メカヒスイ	AorB電磁ネットワイヤー・TYPEハイ	レン	Aロンドン・ロンド
アルクェイド	特に無し	遠野志貴	AorB切り札そのいち（大斬り）	蒼崎青子	Aブロウニング・スターマイン
暴走アルクェイド	AorBアルトシューレ	七夜志貴	しゃがみB→立ちA※1	軋間紅摩	➡+C
遠野秋葉	特に無し	両儀式	しゃがみC→立ちA※1	ネコアルク	しゃがみB→立ちA
赤主秋葉	➡+C	ネロ・カオス	⬅+C、キャンセル混沌開放	白レン	Aスワン・レイク

※1：密着時は×　※2：空中ダッシュCが来たら、空中ガード→2段ジャンプなどで逃げる

MBAC

右上の表は、相手の攻めから逃げるための指針。脱出方法1の方が2よりもリスクが小さいので基本的には1で対処していきたい。本文下にある表は、ガードした後に逃げやすいポイントを挙げている。リバースビートを使っているものは、距離が近いと空振りキャンセルで出してくる技に引っ掛かりやすいのでジャンプする際は間合いに注意したい。

テクニックピックアップ ――対空シールド時の攻防

対空シールド時の攻防と、そのリスクを覚えて実戦に生かしていこう。左ページで紹介した画面端の攻防にも多用されるので要チェック。

Text:ゆきのせ

対空シールドについて

ボタンを一つ押すだけでジャンプ攻撃を切り返せる強力な対空シールドだが、相手の行動次第では多大なリスクを伴うことになる。対空シールド時の読み合いをしっかり理解し、的を絞らせないようにしよう。

対空シールド時の読み合いは大きく分けて右表の三つの選択肢になる。どの行動にもリスクとリターンが生じるので、相手の行動をよく観察し、その相手に対応した選択肢を用意できていれば、有利に試合を進められるだろう。

まずは跳び込んだときに対空シールドを狙われた場合の対策。基本的に相手は連続技を決めやすいEXシールドを狙うので、押しっぱなしのシールドは使ってこないことが多い。それに対しては着地まで攻撃を出さず、着地してからシールドの硬直にしゃがみAなどで攻撃してい[illegible]

[illegible]

ルド[illegible]対空シール[illegible]のように強力な[illegible]キャラは、押しっぱなし[illegible]使って相手が攻撃を出したらコマンド投げで反撃するの有効だ。

キャラ限定になるが、対空シールドの対策に空中の必殺技でタイミングをずらすのも有効になる。[illegible]アルクェイドな[illegible]を出せるキャラは[illegible]連続技まで決めることができるので、ぜひ跳び込み時の選択肢に入れたい。

また、アルクェイドやシエルのように空中でタイミングをずらせる特殊技を持っているキャラは、出すだけで対空シールド対策になる。これらはシールド読みをさらに読んで着地に置かれている打撃にも勝てるので汎用性が高い。

対空シールド時に発生する読み合い

各選択肢	望めるリターン	負うリスク
対空シールド	ジャンプ攻撃に対して有効。EXシールドができれば、立ちAでカウンターを取って連続技へつないでいける。	ジャンプ攻撃を出さずに着地されてしまうと、シールドの硬直に攻撃が確定してしまう。
ジャンプ攻撃を出さず、着地しゃがみA	対空シールドをしてくる相手に有効。対空シールドを空振りさせた後の硬直にしゃがみAが確定する。	シールド読みの着地後の攻撃をさらに読まれていると、着地時に相手のしゃがみAなどに発生で負けてしまう。
シールドを読んだ相手へのしゃがみA	対空シールド読みをしてくる相手に有効。シールド読みをしてくる相手はジャンプ攻撃を出さず着地してしゃがみAを出してくるので、先にしゃがみAを出しておけば発生で勝てる。	相手がジャンプ攻撃を出していると跳び込みをカウンターでくらってしまい、さらにそこから連続技を決められてしまう。

対空シールドは強力な切り返し手段だが、多用して相手に読まれてしまうと……、

ジャンプ攻撃を出さず、着地してのしゃがみAがシールドの硬直に確定してしまう。

対空シールドが読まれたら、[illegible]ジャンプ攻撃を出せば……、

タイミングをずらしシールドの硬直に攻撃が確定するので、対策になる。

突発的情報コーナー

なぜなに Ver.B?

MBAC

半分が経過した闘劇'07の予選。現状はどんな感じ?

登場人物
age：MBAC攻略担当にして、峰打ちを極めしレジェンド。
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：その他MBAC攻略担当。

激闘の続く闘劇'07予選も終盤戦へ……

もっぷ：闘劇予選が始まってはや1カ月、現時点（5月13日）での情勢はどんな感じだろ？
KZA：まあ両ネコが抜けていないのはしょうがないとして……。レンに次いで弓塚さつき、遠野志貴と決勝大会進出数で続いています。キャラ性能が抑えられて厳しいと思われていましたが、前バージョンからの使い手が頑張っているようですね。
ゆきのせ：相変わらずさつきの起き攻めは見えないですからね。空中投げを1回決めてそこから勝てる大会での強さは健在です。僕も起き攻めで泣かされました……。
age：シエルがまだ抜けていないのが残念だね。やれることは多いし、十分強いキャラなんだけど、使いこなせていない部分もあるのかなぁ。
腐乱人形：暴走アルクェイド、ネロ・カオス、ワラキアの夜も抜けていませんね。使い手は多いからこれから期待できそうですけど。
KZA：新キャラの白レンにもぜひ頑張ってほしい。まあ全キャラ通過に期待したいですね。そういえばWindows版の情報が新たに公開されましたね。何でも4人で同時対戦ができるとか。
age：何か懐かしい感じがする（笑）。ヒスコハ×4とかセブンス×4とかどうなってしまうんだろうか……。
もっぷ：トレーニングモード以外に、みんなで集まったときに遊べるモードがあるのは楽しみだね。

画面中にキャラがひしめく4人対戦。意外なキャラや技が強いかも……。

シールド対策補足：相手を[illegible]に追い込んでいれば、空中ダッシュと2段ジャンプでタイミングをずらせるので、これらでシールド対策をしていこう。[illegible]をたたき込めるので、リターンは大きい。強制開放を出されても避けられることがあるのも利点だ。

CRUSH!! レン

闘劇予選を順調に突破している強力なキャラ　レンへの対応を覚えよう

Text：魔乱人形　協力：[illegible]

レン戦での心構え	●空対空は基本的に置き技で対応
	●黒猫はできるだけ置かせないように
	●対空シールドで安易な攻めをさばけ
闘いやすいキャラ	暴走アルクェイド、遠野志貴、七夜志貴

キャラを知る

レンは各空中技の判定が強く、空対空での強さはもちろん、Bグラスグラスティータイムのスキが少なく、適度に黒猫を撒くことによって地上での立ち回りも簡単に優位に進めることできる万能キャラ。また、昇り中段の存在によりガードを崩す能力も高い。

地上、空中戦ともに優れているレンだが、対空シールドへの対処のしづらさに付け入る余地がある。防御力の低さと相まって、一度攻守が交代するとそのまま倒し切れることもある。ただし、シールドはあくまでも相手に攻め辛いと思わせることが目的であり、[illegible]。

レンは空中でタイミングを変える技が無いため、対空シールドをすかすのが難しい。

強力な昇りジャンプAは置き攻撃に[illegible]ンターを狙え！

POINT——黒猫をどうする？

黒猫の基本性能は全体硬直が41F。画面上に2匹まで猫を出すことが可能で、当たると追撃可能な強制ダウン判定。これに対しては、出す前に攻撃を当てるかダッシュが早いキャラはダッシュシールドで取っていこう。出されてしまうと、[illegible]

出されてしまったら逃げるしかないので、シールドという選択肢も頭に入れておこう。

POINT——昇り中段に対処する

レンの昇り中段は低空ダッシュジャンプBやジャンプCをめり込ませてガードさせた後に狙ってくることが多い。この初段の攻撃をガードしてしまうとほぼ強制的に二択を迫られることになってしまうので、初段にシールドをすることが最も有効な対処法になる。

初段をわざとしゃがみくらいするという手もある。中段なら着地まで反撃を決められるぞ。

CRUSH!! 有間都古

強力なダッシュ力で猛威を振るいつつある有間都古。闘いのポイントを押さえておこう。

Text：魔乱人形　協力：かんた

有間都古戦での心構え	●空中戦には付き合わない
	●固めはシールドバンカーで抜けろ
	●ジャンプCをくぐることを意識する
闘いやすいキャラ	暴走アルクェイド、蒼崎青子、メカヒスイ

キャラを知る

有間都古は空対空の刺し込みで強力なジャンプBや、上からの押さえ込みや置いておく攻撃として強過ぎるジャンプCを持つ。さらに、地上投げから連続技を決められる上、Bちょうしんちゅうによる表裏の二択、とガード崩しも強い。また、固めはAしんきゃくによるターン継続が優秀、と攻めの能力に秀でている。

弱点を挙げるとすれば、空中投げのリターンの少なさだ。これにより空中投げを多めに狙うことのリスクが少ないので、空中戦ではガードを固めつつ空中投げを狙うことが戦術の基本方針となるだろう。

こうしてガードを固めて空中投げの機会を待つのだ。

空中シールドを狙いにいってもいいが、リスクが大きいのでほどほどに。

POINT——固めから逃げるには

有間都古の固めで最も抜けづらいのは、有間都古のジャンプを見てから空中ガードで逃げようとしたとき、そのジャンプ移行モーションに刺さるように置かれるジャンプCだ。ガードしてしまうと二択を迫られ、シールドしても有間都古の位置が高いためほとんどのキャラの立Aが当たらないという極悪な技。

対策としてはダッシュで抜けるか、しゃがんですかすのが有効だ。前者はシエルのようなダッシュの姿勢が低いキャラは抜けやすい。後者は、早めに置かれるジャンプCがしゃがみに当たらないことを利用したもの。リスクは大きいが選択肢に取り入れていきたい。

高い位置のジャンプCはシールドで取ってもあまりおいしくない。少し怖いが、ダッシュでのくぐりやしゃがみを使わないと相手にいいように固められ続けてしまうぞ。

MBAC

レン対策補足：闘いやすいキャラは、レンのジャンプを迎撃しやすい「置きジャンプ攻撃」が強いキャラ。両志貴のジャンプCは特に対処しづらい。

有間都古対策補足：有間都古はリーチが短いので、飛び道具をメインにした闘い方をされるとやりづらい。上記のキャラに加えて[illegible]などをぶつけるのも有効だ。

対戦攻略 白レン

細かく更新されていた白レンの連続技と、非常に重要な画面端での固めをまとめてみた。

Text：ロ

連続技のまとめ

①はゲージを使わない実戦向きの最大連続技で、暴走アルクェイド、レン、白レン以外に決まる。Aスワン・レイクの後、少しディレイを掛けると空中連続技が決めやすい。ゲージがあるときは←+B～EXフリーズ→落ちてくる相手に合わせてBEしゃがみC→Aスワン・レイク～起き攻めへつないでいこう。しゃがみAをヒット確認した後、立ちCが届かないと判断したときはしゃがみBに入れ替える。暴走アルクェイド、レン、白レンにはしゃがみCを省こう。

②はしゃがみBからの最大連続[illegible]Aスワン・レイク[illegible]レイクの入[illegible]

④はAスワン・レイク[illegible]みCが決まる[illegible]弓塚さつき、ネコアルク[illegible]

白レン連続技まとめ

①【しゃがみA×2→立ちC（距離によって1～2）→しゃがみC】Ⓒ▶Aスワン・レイク→立ちB→←+BⒿ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶空中投げ
②しゃがみB(2)Ⓒ▶Aスワン・レイク→【立ちB→立ちC(2)】Ⓙ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶空中投げ
③【しゃがみA×2→立ちC（距離によって1～2）→立ちB（2）】Ⓒ▶Aスワン・レイク→←+BⒿ▶【B→C】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶空中投げ
④【しゃがみA×2→しゃがみB（2）】Ⓒ▶Aスワン・レイク→しゃがみCⒸ▶Aスワン・レイク→【立ちB→立ちC（2）】Ⓙ▶空中連続技へ

固めの再考

白レン固めまとめ

①【しゃがみA×1～2→しゃがみC】→BE立ちBでジャンプ防止（→キャンセルAスワン・レイク）or 少しためた立ちBで暴れつぶし
②【しゃがみA→しゃがみB(1～2)】→Aスワン・レイク or 1段目ダッシュキャンセルしゃがみAかナーサリーライム or BE立ちBでジャンプ防止
③BE立ちB→ディレイしゃがみB or 再度立ちB

機動力が高く相手に逃げられやすい白レンは、画面端に追い詰めたときに一気にケリをつけたい。上記の連係を軸にして攻め[illegible]てしまおう。カギとなる技は、しゃがみB、立ちB、BE立ちB、BE立ちC、しゃがみC、Aスワン・レイクの[illegible]つ。これらをうまく組み合わせて相手を[illegible]ていこう。

①は基本になる【しゃがみA×1～2→しゃがみC】からの連係。ガードされてもその後にBE立ちBを出せばジャンプをつぶせるので、これを[illegible]ダッシュキャンセルでの攻めが有効になる。BE立ちBヒット時は壁バウンドを誘発するので、確実に追撃していこう。また、BE立ちB後にジャンプされるなら、その後にキャンセルAスワン・レイクにつないでジャンプをつぶしていこう。しゃがみA後に暴れる相手には、少しためた立ちBやしゃがみBなどを使っていこう。

②はリーチが長く、下段技で使いやすいしゃがみBからの連係。2段目を警戒する相手にはレバー入れっぱなしのダッシュの奇襲が有効。

③は連係に使ったBE立ちB後のフォロー。しゃがみガードされると2フレーム不利だが、動く相手にはディレイしゃがみBが刺さる。再度立ちBもたまに出していこう。

固めの要になるのはBE立ちB。11フレーム以上ためれば壁バウンドを誘発する。

BE立ちBの判定の出る位置から、しゃがみCからつなぐのが最もジャンプに引っ掛けやすい。

対戦攻略 赤主秋葉

ガード崩しに長けている赤主秋葉。画面中央でも容易にガード崩していけるぞ。

Text：ひと

画面中央でのガードの崩し方

画面中央の起き攻めの利点は画面端の中下段のガード崩しとは異なり、表裏の二択で相手のガードを崩せることだ。この表裏二択は主に、地上投げから仕掛けていける。

地上投げから相手を飛び越すように前ジャンプをして、その後の空中バックダッシュCのタイミングを変えることで表裏の二択を迫れるぞ。また、空中バックダッシュA→着地しゃがみAとつなげれば裏着地の下段が狙えるのだ。

地上投げ後に地上ダッシュの勢いを付けたジャンプを使ったり、垂直ジャンプ→レバーを前に入れ続けて軸をずらせば非常に見切られづらい起き攻めにできる。表裏二択の起き攻めは、空中連続技の締めに使うジャンプCを低めで当てれば、そこからも狙うことが可能だ。

なお表裏二択の起き攻めは見切られにくいため、相手はシールドを使ってきやすい。シールドを考慮したタイミングのズラしも交ぜよう。

画面中央起き攻めに移行しやすい連続技

①【しゃがみA×1～2→立ちC→しゃがみC→立ちB→←+C(2)】Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【A→B→C】
②【しゃがみA×1～2→立ちC→しゃがみC→←+C→立ちB・B】Ⓙ▶【B→C】

画面中央では、空中ダッシュCの表裏二択が基本。ダッシュのタイミングで二択になる。

シールドを狙われやすいポイントなので、警戒は怠らないように。

白レン補足：④の連続技は、しゃがみA×2→立ちB→立ちC(2)→Aスワン・レイク～しゃがみC→Aスワン・レイク～のつなぎが最も難しい。[illegible]

戦いは一瞬で決まる！　迷わず戦え！

全国オンライン対戦が実装され、激しい戦闘が繰り広げられる今日このごろ。「どうしても階級が上がらない」、「まだ全国対戦する勇気が無い」etc.……といった悩みを持つ人もいるだろう。そこで今回は、実戦を踏まえた基礎攻略を掲載する。これを参考にして全国対戦で活躍してほしい。

■機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
■メーカー　バンプレスト
■ジャンル　[illegible]バトルゲーム
■操作方法　[illegible]トラックボール＋5ボタン
■発売日　稼働中（[illegible]6日）
■使用基板　[illegible]

演習用スティックを出せ！
『GCB』基礎講座

何はともあれ基礎は大事。ここでは、『GCB』をプレイする上で最低限身につけてほしいテクニックと戦略を紹介！

攻撃の連携

本作の基本システムの一つとして「攻撃後のユニットは、[illegible]ユニットより[illegible]攻撃エリアが発生する[illegible]」というものがある。そのため、こちらの攻撃[illegible]にとって、一方的に攻撃できるチャンスにもなりうるのだ。この場面を無傷、あるいはそれに近い状態で[illegible]ことができれば、優位に戦闘を進めることができる。

上記のように、攻撃エリアが遅れるのは「攻撃をしたユニット」のみ。それ以外のユニットは攻撃をしなかった敵機と同時に攻撃エリアが発生するので、攻撃をしなかったユニットで敵機を迎撃し、相手に攻撃をさせないのが理想となる。そこで、重要になるのが意図的にその状態を作ることだ。たとえば、複数機で小隊を編成している場合、味方の全ユニットで同時に攻撃を仕掛ければ、与えるダメージも多く、敵ユニットを撃破できる確率は高くなる。

しかし、それを凌がれてしまった場合、こちらはしばらくの間攻撃ができるユニットがいなくなってしまうので、逆に一方的に攻撃を受けることになってしまう。そのリスクを減らすためにも、できる限り1機は攻撃をしないユニットを残そう。

基本的な動かし方は右に図にしてあるのでこちらを参考にしてほしい。とにかく、生き残ることが何より重要なので、焦って攻撃し、逆にピンチにならないように落ち着いて攻撃したい。

この後の展開が勝負の明暗を分ける！　味方の配置を戦闘前に確認して、素早くサポートできるように準備しよう。

攻撃を仕掛[illegible]後方に[illegible]しないように射程外で待機しよう。

敵
迎撃
待機

[illegible]防御重視での迎撃が安全[illegible]

シールドの重要性

防[illegible]となる【シールド】。これを装備しているかいないかで、[illegible]れる[illegible]わってくる。[illegible]装備していれば、[illegible]することでどんなに強力な攻撃でも1回は耐えられる可能性がある。生き残るためには必須の[illegible]といえるので、装備可能なユニットには[illegible]ておこう。

[illegible]えあれば被害は[illegible]

シールドの強度

地球連邦軍	
強	シールド(アレックス用)
↑	ガンダム・シールド
	シールド(ガンダム試作1号機用)
	シールド(ジム・コマンド用)
	シールド(ジム・寒冷地仕様用)
	シールド(ガンダム4号機・5号機用) シールド(ジム・スナイパーⅡ用)
弱	小型シールド

ジオン公国軍	
強	シールド(ガンダム試作2号機用)
↑	シールド(ゲルググ用)
	シールド(ゲルググM用)
	シールド(ヒート剣未装備)
	シールド(グフ用) ガトリング・シールド(フル装備仕様)
	シールド(ギャン用)
	スパイク・シールド(※ゲルググM用含む)
弱	バックラー・シールド

防御重視の攻撃

防御重視でも攻撃重視とほぼ同じレベルの攻撃ができる武器は非常に使い勝手がよい。防御重視は、ほとんどの武装が射程が伸び、ロックオン速度が早いため相手より先にロックオンしやすく、シールドを構えながら攻撃できるので反撃時のリスクも軽減できる。小隊内の1機は防御重視で[illegible]な武装を装備したい。

防御[illegible]が高い。優先して装備したい

防御重視で強い武器

地球連邦軍	
武器名	[illegible]
ロング・ライフル(ジム改用)	5
ビーム・ライフル(ジム・クェル用)	2
ブルパップ・マシンガン	5
狙撃用ライフル	1
ジム・ライフル	5
ミサイル・ランチャー	3

ジオン公国軍	
武器名	[illegible]
ビーム・マシンガン(ガーベラテトラ用)	5
ビーム・マシンガン(ゲルググJ用)	5
MMP80-マシンガン(後期型)	5
3連装ガトリング砲	5
ビーム・ライフル(アクトザク用)	2
腕部3連装ミサイル・ランチャー	3

GCB作戦書
シールド関連補足:シールドを持っていないユニットは撃墜しやすい相手。その分、武器を多く持って火力が高い場合が多いので、積極的に狙って早めに撃墜したい。
防御重視の攻撃補足:表にあるとおり、防御重視で強い武器は実弾がほとんど。固定武装も実弾のメカを使い、【強化炸裂弾】と併用すれば高い効果を発揮してくれるぞ。

ガイドビーコンなんて出している……

母艦を落とせ！

母艦を中心としたコンセプトのデッキも多く作られ、その耐久値から盾として使われることも多い母艦。素早い撃墜が重要になるぞ！

母艦攻撃のポイントをチェック！

戦闘における母艦の存在は大きい。補給だけでなく、部隊全体に効果を及ぼす特別能力を持った艦長が搭乗していたり、耐久値を活かして味方ユニットの攻撃を凌ぐための盾といった役割など、多様な場面で重要な役割を担っている。そのため、母艦を落とせば相手は補給線を失い、強力な[illegible]を受けることもなくなるので、有利に戦闘を進められる。

その母艦を落とす上で重要なのが武器のチョイス。対MS戦で有効な「マシンガン」タイプの武器は、攻撃力が低めなので母艦にはまとまったダメージを与えにくい。母艦落としを視野に入れるなら、どちらかと言えば効果的にダメージを与えられる武器を装備しておきたいところだ。当然、何かしらの方法でキャラの命中率を上げ、効果的にダメージを積み重ねていこう。

また、攻撃力の高い固定武装を持つユニットを使うのも有効。【[illegible]3号機 Bst】や、【ケンプファー（[illegible]）】などのMSを母艦撃墜要員として入れて使えば、母艦にダメージを与えやすい。母艦の撃墜を視野に入れるならば使ってみよう。

母艦攻撃用オススメ武器

地球連邦軍	ジオン公国軍
ビーム・ライフル（ガンダム用）	ビーム・ライフル（アクトザク用）
ハイパー・バズーカ（パワード・ジム用）	ラケーテン・バズ
フォールディング・バズーカ	強化型ビーム・ライフル
ハイパー・ハンマー	チェーン・マイン

たとえば、固定シールドを持つメカに命中率を上昇させやすいキャラを載せ、火力の高い武器を二つ装備。

固定武装などで火力の高いユニット（シールド[illegible]備！）で、命中率を上げて[illegible]に攻撃すれば……。

1回の攻撃で母艦のHPを一気にここまで減らせる[illegible]

母艦を入手せよ！

重要な補給源として、そして最前線ラインを支える戦力として活躍する母艦。今回の『GCB0083』においても、階級の上昇に従って新母艦を受領することができる。以前『GCB0079』をプレイしており、カードを引き継いだ場合は少尉からスタートするために、二等兵〜伍長で支給される艦艇は自動的にスキップすることになる。今回は准将クラスまでで入手できる艦艇を掲載してあるが、このほかにも“ある条件”を満たすことにより入手できる特殊な艦艇も存在する。いろいろな条件を試してみて、特殊艦艇入手を狙ってみよう！

特殊作戦の登場により、より重要度が増した母艦。安易に脱出艇に頼らず、ギリギリまで死守するようにしよう！

地球連邦軍・受領戦艦リスト

階級	宇宙	[illegible]	[illegible]	[illegible]
元帥	↑	↑	↑	↑
将軍	↑	↑	↑	↑
提督	↑	↑	↑	↑
大将	↑	↑	↑	↑
中将	↑	↑	↑	↑
少将	↑	↑	↑	↑
准将	マゼラン後期生産型	ビッグ・トレー（メガ粒子砲装備仕様）	ヒマラヤ	グレイファントム
大佐	↑	↑	↑	↑
中佐	マゼラン(グリーン)	↑	↑	↑
少佐	マゼラン(ブルー)	ビッグ・トレー	M型潜水艦	ホワイトベース
大尉	↑	↑	↑	-
中尉	サラミス後期生産型	ミデア後期生産型	↑	-
少尉	サラミス	ミデア	攻撃型潜水艦Ⅷ型	-
准尉	↑	↑	↑	-
曹長	↑	↑	↑	-
軍曹	↑	↑	↑	-
伍長	コロンブス	ガンペリー	↑	-
上等兵	↑	↑	↑	-
一等兵	↑	↑	↑	-
二等兵	宇宙貨物艇	[illegible]型ガンペリー	潜水艦V型	-

ジオン公国軍・受領戦艦リスト

[illegible]	宇宙	[illegible]	[illegible]	[illegible]
総帥	↑	↑	↑	↑
将軍	↑	↑	↑	↑
提督	↑	↑	↑	↑
大将	↑	↑	↑	↑
中将	ドロス	↑	↑	↑
少将	↑	↑	↑	↑
准将	グワジン	ダブデ	マッド・アングラー	ケルゲレン
大佐	↑	↑	↑	↑
中佐	ティベ級グラーフツェペリン	↑	↑	↑
少佐	チベ(グリーン)	カウ	U-99	ザンジバル
大尉	↑	↑	↑	-
中尉	ムサイ最終生産型	ギャロップ	↑	-
少尉	ムサイ	ファット・アンクル	ユーコン	-
准尉	↑	↑	↑	-
曹長	↑	↑	↑	-
軍曹	↑	↑	↑	-
伍長	パプア	サムソン（マゼラ・トップ砲仕様）	↑	-
上等兵	↑	↑	↑	-
一等兵	↑	↑	↑	-
二等兵	ハソク	サムソン	フローバー	-

GCB作戦書 ここでもシールドは大事?: 母艦に攻撃をする場合、当然母艦からの攻撃を受ける可能性がある。リスクを軽減するなら、まず、母艦の攻撃をシールドで防いでから攻撃しよう。もちろん、敵ユニットが前進してきたら、そちらに目標を切り替えるなど柔軟に対処したい。また、先に大ダメージを与えたら、こちらの母艦で敵母艦を狙い、母艦同士の戦いで勝負するのもアリ。

地球連邦軍デッキサンプル

地球連邦軍といえば使いやすい地上戦用ユニット。それを使った攻守のバランスがいいデッキを紹介。デッキ作りの参考にしてほしい。

守りを固めて安定した戦果を

総コスト1060のデッキ。小隊のうち二体にシールドを二枚装備させ、防御面を強化しつつ、攻撃力を損なわないようにまとめた。そのため、いろいろなデッキに対応しやすく安定した力を発揮する。全ユニットのコストが400未満なので、だれが最初に撃墜されても予備戦力ゲージが残り、撃墜される順番をあまり気にしなくてもよいのもポイント。

あくまでサンプルなのでユニットや武器の性能、命中率を考慮したキャラ選択になっているが、コストさえ問題なければ「[illegible]」や、「ホワイトディンゴ隊」などのメンバーに変えてもますますの機能を発揮する。そのときは、射撃の最も得意なキャラを【ガンダムEz8】に乗せて、二丁武装になっている[illegible]存分に発揮させたい。

【ジム・ブルーディスティニー】は使いこなせば、かなりの力を発揮する。固定武装の多さを活かして攻守で活躍させよう。

●隊長機
- シールド（ジム・スナイパーII用）
- ビーム・ライフル（ガンダム用）
- オプション・ブースター

盾を二枚持ちながら、【ビーム・ライフル（ガンダム用）】と固定武装で高い火力を誇る。ただし、【ジム・ブルーディスティニー】はパラメーターが低めなので、敵の攻撃をキッチリ防御しないと簡単に撃墜されてしまう。カスタムは機動力のフォローのため【オプション・ブースター】を使っているが、【アイナの懐中時計】でもよい。

●2番機

- シールド（ジム・カスタム用）
- ロング・ライフル（ジム改用）
- 先読み攻撃

防御重視で特殊能力が発動する【ラリー・ラドリー】を、相性の良い【陸戦型ガンダム】に乗せ、さらに防御重視の攻撃が使いやすい【ロング・ライフル】を持たせた組み合わせ。こちらも盾が二枚あるので防御面が充実している。カスタムは、【オプション・ブースター】や、【強化炸裂弾】でもOK。好みで使い分けよう。

●3番機

- ビーム・ライフル（ガンダム用）
- ビーム・ライフル（ガンダム用）
- 出力リミッター解除

固定シールドを持つ【ガンダムEz8】に、「練成訓練」を発動させることで大幅に命中率を上げられる【チャック・キース】を乗せ、ビーム・ライフルを二本装備。さらにカスタムカードで命中率を上げ、火力を特化させた組み合わせ。コストに余裕が無ければ、ビーム・ライフルを陸戦型ガンダム用や、アレックス用に変えても良い。

オススメ艦長

このデッキの生命線はシールド。そのため、補給の早い艦長を使い、シールドが破壊されたらすぐに修理をしよう。【アルフ・カムラ】や【ニナ・パープルトン】がオススメ。

基本的な立ち回り

シールドの多さを生かし、守りを重視して迎撃をメインに戦おう。そうすることで、相手のデッキを見てからの対策も立てやすくなる。

隊長機は、2番機によるけん制を重視し、射程の長い【ロング・ライフル】の防御重視で、近付いてくる敵ユニットを狙う。そこで先制に成功したら、その攻撃後に近付いて来る敵ユニットを残りの2機で迎撃していく。残りの2機の集中攻撃は、シールドで防がれていてもそれを簡単に破壊し、致命傷を与えるだけの火力があるので、不用意に近付く敵ユニットはしっかり狙い撃ちにしよう。ただし、相手の方が先にロックオンしそうなときは素直に防御で切り替える。火力は高いので、焦らずにチャンスを待とう。

また、シールドが破壊された場合は、一枚が残っている状態で補給を受けたい。そうすれば、補給中を狙われても対処しやすく、ダメージを受けにくいからだ。とにかく受けるダメージを抑えるように立ち回るのが重要だ。

育成と差し替えのポイント

育成するときは、当然、全員射撃を重点的に伸ばしたいところ。【ジム・ブルーディスティニー】は回避が上がってしまうので、レベルアップ時は別のユニットに乗せ換えてレベルを上げたい。ただし、【ユウ・カジマ】であれば基本能力が高いので多少回避を上げても問題無いぞ。コストに余裕ができたら、隊長機を【Ez8】に変更。キャラを【アムロ・レイ】などに変え、【キース】を【ジム・ブルーディスティニー】に乗せるなどで、パイロットの強化を図りたい。

使用機体上昇能力値

機体名	上昇する能力
ジム・ブルーディスティニー	回避
陸戦型ガンダム	射撃
ガンダムEz8	射撃

火力を高めようとすると、どうしても守りの[illegible]機体ができる。その穴を補って優位に[illegible]。

サンプルデッキの対応策

シールドの多いユニットは撃墜までにどうしても時間がかかり、その間にこちらが消耗してしまうことも多い。そこで重要になるのは敵の補給線を断つことで、母艦を早めにたたくのが理想。シールドを破壊すれば補給に戻らざるをえないので、その間に着実に母艦にダメージを与えておこう。長期戦になる可能性が高いので、焦らないことが重要。勝負を焦って無理に攻撃してしまい、先に一機落とされると、どうしても急いで攻めなければならなくなるため守りの堅いデッキがより有利になってしまう。

また、サンプルデッキのように先読み攻撃がカスタムに入っている場合もあるので、盾を壊したいからと格闘を中心としたユニットで不用意に攻撃するのも危険。まずは先読み攻撃を使ってないのを確認してから攻撃すること。もし、デッキの中にシールドを一枚しか持ってない敵ユニットが居た場合、可能な限りそれを優先的に狙うのも忘れずに。少なくとも、敵ユニットのシールドを破壊すれば、前線に出にくくなり、相手の攻め手が弱くなる。撃墜できなくとも有利にはなるので敵ユニットの武装をよく見極めて、優先的に狙う相手をしっかり考えよう。

GCB作戦書
[illegible]番外編:二機による集中攻撃を狙う場合、カードを八の字型に並べて固定し、片手で同時に動かすようにするとやりやすい。集中攻撃がうまくいかない人は身につけておこう。
シールドの天敵?:徐々にHPが減少する「スリップダメージ」を発生させる【破壊へのカウントダウン】。これを食らったら母艦で補給を受けながら戦い、効果が切れるのを待とう。

ジオン公国軍デッキサンプル

地球連邦軍とはうって変わってジオン公国軍ではちょっと特殊なデッキを紹介。狙いは難しいが、使いこなせば超強力!?

特殊な三機編成

【ガンダム試作2号機】（以下【GP02】）といえば、コストが高く、多くの人が二機編成の[illegible]ているだろう。このデッキは、パイロットのコストを[illegible]無理矢理（笑）三機小隊にした編成。[illegible]が多いため敵機の足止めをしやすく、【GP02】も[illegible]りやすくなっている。

総コストは高めで、1110となる。（ただし【北宋の壺】込み）低コストのパイロットの中でも[illegible]勝手のよいもののみを集めて、[illegible]ユニットに乗せ、バランスを整えた。

個々の火力は低いが、[illegible]けの[illegible]あり、いざとなればアトミック・バズーカで[illegible]することも可能。ちなみに、【GP02】は頭部バルカンの[illegible]、格闘攻撃の威力も高い。

HPが減ると【トップ】の特殊能力が発動すれば、アトミック・バズーカがさらに高い攻撃力を発揮

オススメ艦長

全体的にコストが高いので艦長はなかなか入れられないが、余裕ができたら当然、【アサクラ】を使いたい。特殊能力が便利な【ニェーバ】も良いだろう。

●隊長機
- MMP-80マシンガン
- なし
- オプション・ブースター

コスト55ながらまずまずの能力値を持つ【トップ】を【GP02】のパイロットとして採用。基本的にはアトミック・バズーカを撃つのが狙いなので、カスタムを【オプション・ブースター】にして機動力を上げて相手から逃げまわれるようにしてあるが、普段の攻撃力を高めるためにカスタムを【強化炸裂弾】にしてしまうのもあり。

●2番機
- シールド（ゲルググ用）
- シールド（グフ用）
- オプション・スラスター

【ククルス・ドアン】に【リックドムII】。そしてシールド二枚で格闘攻撃を仕掛けるという伝統的なスタイルの組み合わせ。移動速度を重視するならカスタムを【オプション・ブースター】、格闘の威力を上げるなら【高度格闘プログラム】をと、好みで使い分けても構わない。射撃の能力は低いので射撃武器を持つ必要は無いだろう。

●3番機
- MMP-80マシンガン（グレネイド仕様）
- シールド（ゲルググ用）
- 北宋の壺

隊長機、2番機のサポートがメインとなるので、無理に強力なユニットにする必要は無い。パイロットは【シャルロッテ・ヘーブナー】などでもOK。壺の効果次第で隊長機や3番機の武器、そして艦長を調整しよう。武器は弾の多さを優先して【MMP-78マシンガン】にしてもOK。遠距離でのけん制用にグレネイドを使えるものを持ちたい。

ガンダム試作2号機への対応策

このサンプルデッキ[illegible]二機編成の【GP02】[illegible]必ず心掛けたいのが、[illegible]ユニット、あるいは母艦から落とす」ということ。【GP02】はその特殊能力のおかげで[illegible]、よほど機動力があるユニットでないと[illegible]のが難しい。[illegible]アトミック・バズーカは[illegible]まで時間がかかるので、その間に護衛をつぶして【GP02】を狙う方が安全。アトミック・バズーカは密着している相手には撃てないので、発射態勢が整っても、護衛さえ[illegible]なければ接近することで封じることができる。

また、専用のシールドが無いと使用できないのもポイント。母艦を先に落とし、シールドを破壊できればアトミック・バズーカを撃たれる心配は無い。ただし、上記のように固定武装の射撃と格闘は非常に攻撃力が高いので、不用意に接近せず、シールドで攻撃を防いでじっくり追い込みたい。なお、HPと防御力の高いユニットなら、アトミック・バズーカをシールドで[illegible]ことも可能だ。

基本的な立ち回り

まず、覚えておいてほしいのが、アトミック・バズーカを撃つことが最大の狙いであると同時に、【GP02】は敵機を引き付けるおとりである、ということだ。アトミック・バズーカを警戒した相手は高い確率で【GP02】を[illegible]追ってくる。そこで【GP02】を追う[illegible]を【ドアン】で追う、という戦い方で相手を追い詰め[illegible]。序盤は、なるべく【GP02】の[illegible]、残りの2機を先行させて、グレネイドと【ドアン】の格闘で相手をけん制して[illegible]でも発射までの時間を[illegible]。【GP02】が[illegible]されたら、【GP02】は【MMP-80マシンガン】を[illegible]使いけん制。その攻撃のスキを狙[illegible]、上記のように追ってくる敵ユニットを【ドアン】で狙う。[illegible]以外は積極的に攻撃に参加するのではなく、ほかの二機の【シールド】が[illegible]ときや、味方の攻撃後のスキに[illegible]のフォローをするのが主な仕事だ。

育成と差し替えのポイント

アトミック・バズーカは当然射撃武器なので、【トップ】は射撃を伸ばし、【ドアン】は格闘を伸ばしたい。そこで、レベルアップするときは一人用を活用して、それぞれの能力値を上げていこう。

また、もし持っているなら3番機をより高性能な【リック・ドムII】にしよう。コストに余裕ができたら、3番機を【バーナード・ワイズマン（[illegible]）】と【ザクII改】にして、特殊能力の「相打ち覚悟」を狙うのもいいだろう。

使用機体上昇能力値

機体名	上昇する能力
ガンダム試作2号機	格闘
リック・ドムII	射撃
リック・ドム	射撃

[illegible]命を狙うために、落ち着いて周りからつぶしていくのが勝利への近道。急がば回れ、というわけである。

GCB作戦書 低コストパイロット活用法：低コストのパイロットは、コストの高いユニットにのっても総コストが400未満になることも多い。上記の【トップ】であれば、【ブルーディスティニー2号機】+【アイナの懐中時計】という組み合わせに、ある程度の武装を施してもコストは400未満になる。【EXAMシステム（リミッター解除仕様）】さえ発動すれば、コスト以上の働きをするのでオススメ。

新カスタムカードの性能を知る！

『GCB0083』で新登場となったカスタムカードに隠された、特殊能力のヒミツに迫る！

攻撃補佐系カードの効能

今回新しく追加されたカードの中には、自ユニットが何らかの条件を満たし続ける時間に比例して効能が上がる"待機効果"を持つカードが見受けられる。これらのカードは即応性には欠けるものの、[illegible]て組み込んでおけば[illegible]効果を発揮するものばかりだ。

カスタムカード[illegible]を活かせるようなデッキ[illegible]を組んでおき、[illegible]通りに事が運んだ[illegible]と叫んでやろう！

一回の攻撃が、さらに重要な意味を持つようになったのだ

[illegible]カードに対応した[illegible]が必要になるぞ。

【定置迎撃】が発動する条件は、フィールド上に1カウント以上ユニットを停止させていればOK。しかし、少しでもカードを動かしたりしてしまうと効果は発動しない。このため、敵機を【定置迎撃】を[illegible]しているユニットの射程内に誘導する[illegible]。当然、相性がいいのは後方援護[illegible]だ。

定置迎撃

一定時間、戦闘フィールド上にユニットを停止させておくと、ロックオンスピードと命中率がアップする。

補正は停止部隊に比例[illegible]にはうれしい

効果が発動するのは敵ユニットをロックオンして1カウント経過後。これより後は1カウントごとに命中率が増していき、最大「×9」まで効果が増大する。[illegible]射撃武器はもちろんのこと、相手のロックオンエリアが消えているときの反撃の際などに絶大な効果を発揮する。実戦レベルでは「×1～4」で攻撃してもいいだろう。

ダブルロックオン

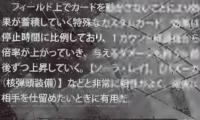
敵ユニットをロックオンし続けると、[illegible]上昇していく。[illegible]ロックオン[illegible]してしまうと効果は消滅する。

ロックオンを引っ張りすぎて[illegible]撃されないように注意！

フィールド上でカードを動かさないことにより効果が蓄積していく特殊なカスタムカード。効果は停止時間に比例しており、1カウント[illegible]から倍率が上がっていき、与えるダメージ[illegible]後ずつ上昇していく。【ソーラ・レイ】、【[illegible]（核弾頭装備）】などと非常に相性がよく、[illegible]相手を仕留めたいときに有用だ。

くすぶる闘志

戦術を変更せずに停止を続けるほど、攻撃力がアップする。但し、戦術を変更するか攻撃を[illegible]と効果は消滅してしまう。

特殊部隊を倒せ！

一人用で選択可能なステージで戦闘を行なうと、時々「特殊部隊接近！」と表示され、普段と違うCPUの小隊と当たったことは無いだろうか？

これは、CPUのレベルが55以上と99のときの一定の確率で発生する特殊なクエストのようなものだ。登場する敵ユニットは、基本的に各出展作品のストーリーに沿った編成の部隊がほとんどで、「ホワイトベース隊」や「サラブレッド隊」のような非常に強力な編成から、たった一機との対戦になるものまで、多様なものが用意されている。

これらは、倒すことで「通り名」を取得することが可能。（通り名については次号で詳細を解説するぞ）その通り名は、出撃したマップに反映したものになっており、地名が絡んだものがほとんどだ。入手していろいろ組み合わせてみよう。

特殊部隊接近

戦闘開始と同時に「特殊部隊接近」が画面に表示される。心して戦おう！

ワッケイン＋【ドズル・ザビ】と組み合わせても、気を抜くと危険！

【ステージ26　サイド7】で登場する特殊部隊(Lv99)を紹介！

ユニット	パイロット	メカニック	武器右	武器左	カスタム
隊長	アムロ・レイ(80R)	ガンダム(背部シールド仕様)	ビーム・ライフル(ガンダム用)	-	教育型コンピューター
2番機	一般兵	ミサイル・ランチャー・バギー	-	-	-
3番機	リュウ・ホセイ(79)	ガンタンク	-	-	定置迎撃
4番機	一般兵	ミサイル・ランチャー・バギー	-	-	-
5番機	一般兵	ミサイル・ランチャー・バギー	-	-	-
戦艦	パオロ・カシアス	ホワイトベース	-	-	-
隊長	シャア・アズナブル(UC)	シャア専用ザクII	ザク・バズーカ	ザク・バズーカ	先読み攻撃
2番機	デニム	ザクII	ザク・マシンガン(ザクII用)	-	強化炸裂弾
3番機	スレンダー	ザクII	ザク・マシンガン(ザクII用)	-	予備弾倉
4番機	ジーン	ザクII	ザク・マシンガン(ザクII用)	-	対抗心
5番機	-	-	-	-	-
戦艦	ドレン	サムソン・トレーラー	-	-	-

GCB作戦書 工作部隊に関して:工作部隊で一度に設置できるバリケードは1ユニットにつき三枚。ただし、敵機が接触したら再び設置可能。なお、【ガンタンク】などのユニットにも装備可能だ。
強行軍の使い方:やはり、【ブライト・ノア】や、【ギレン・ザビ】を艦長にして使うと良い。わずかな差でもこれらの艦長能力は発揮するので、敵機を落とすまで有利な状況で戦闘を進めやすい。

追加モビルスーツ紹介

3月28日に追加された2機体の支給リストを紹介。アクア・ジムは中距離支援型機体に、ゲルググは近距離戦型機体に乗り続けることで支給される。

アクア・ジム

[illegible]

レベル	支給されるもの
1	セッティング1
2	ミサイル・ランチャーB
3	セッティング2
4	セッティング3
5	肩部ミサイル・ランチャーB
6	セッティング4
7	背部ミサイル・ランチャー
8	セッティング5
9	セッティング6
10	ハープーン・ガン
11	セッティング7
12	セッティング8

ゲルググ

[illegible]

レベル	セッティング
1	セッティング1
2	セッティング2
3	セッティング3
4	ラケーテン・バズ
5	セッティング4
6	セッティング5
7	セッティング6
8	ビーム・ライフル
9	セッティング7
10	セッティング8

アルカディアNT(ニュータイプ)研究所

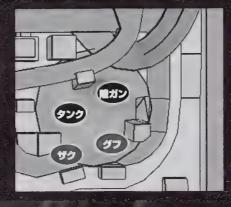
突如始まった新コーナー。当研究所では、戦場におけるあらゆる状況を想定し、チーム戦としてその瞬間ではどのような行動を取ればベストか？　ということをシチュエーションクイズ方式で研究するコーナーである。目指せ君もニュータイプ!!

Q.ザクのタンク戦は？

マップはニューヤークで、あなたはジオン軍のザクに乗っています。味方はグフで、敵はガンタンクと陸戦型ガンダム、場所は拠点を攻撃されるクレーター。この状況では、ザクはどのような判断を下すのがいいでしょうか？

1：グフに陸戦型ガンダムと戦ってもらい、ザクはガンタンクを攻撃する

2：陸戦型ガンダムと戦い、グフにガンタンクを攻撃させる

3：ザクとグフで陸戦型ガンダムを攻撃する

A.グフの援護に徹しろ

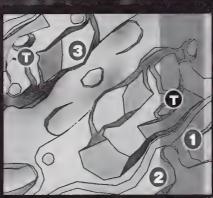
正解は2番。拠点防衛のセオリーとしてはガンタンクを素早く撃墜するのが重要。クイック・ドロー外しを使った連続技を持つ近接格闘型MSはダメージ効率が最も高いので、ガンタンク撃破を任せ、ザクは陸戦型ガンダムと戦闘し、グフのジャマをさせないのがベスト。このセオリーは敵と味方の数が同じ限り変わらない。また、敵がガンタンク＋護衛2機など数的不利の状況では、ガンタンクをクラッカーなどでダウンさせつつ、護衛機の数を素早く減らすのが理想。

Q.ズゴックの位置取りは？

マップはジャブロー。あなたはズゴックに乗っています。連邦、ジオン軍ともにガンタンク、ザクタンク（V－6）を入れた編成で、拠点の落とし合いになる状況です。ズゴックは敵のガンタンクのジャマをしろと指示がきました。この場合、どの位置で戦うべきでしょうか？

1　ガウの爆撃エリアに陣取り、爆撃の援護を受けつつ敵のガンタンクを攻撃

2　ジャングルの見えにくい位置から攻撃

3　味方が近くに居る場所で背後から攻撃する

A.味方の近くに陣取れ

正解は3番。お互いに拠点を落とす状況なので、味方タンクの近くには護衛機もたくさん居るはず。その付近から敵のタンクを攻撃すれば、味方のフォローも入るので、撃墜もされにくくなるだろう。1番の場合は爆撃の援護がまばらな上、敵のジムなど近距離戦型MSがズゴックに接近されると、ガンタンクの妨害ができなくなる。2番の場合も同様で、ガウの援護は無く味方との位置も遠いので撃墜される可能性が最も高い。中距離支援型MSは安全に攻撃できる位置を探そう。

アルカディアエレクトロニクス
AE MS開発部 第一回

アルカディアエレクトロニクスMS開発部へようこそ、ここでは各種 MS の機体性能をさまざまな要素から分析し、解説していく。第一回は両軍の近接格闘型MSがテーマ。機体搭乗や編成の際の参考にしてほしい。

地球連邦軍

陸戦型ジム

火力 / 乱戦力 / 使いやすさ / タイマン力

この機体の[illegible]の強みは、150というコストの低さにほかならない。連邦軍の近接格闘型MSはガンダムEZ8以外格闘攻撃のダメージが変化せず、敵に近付かなくては火力を最大限に発揮できない近接格闘型MSにとって、反撃により撃墜されたときのリスクが少ないのは魅力的だ。

オススメ武装

100mmマシンガンAで敵MSの硬直を[illegible]撃ち、よろけに格闘を仕掛けていく立ち回りが有効。ハンド・グレネイドIIで乱戦を制していこう。

ジム・寒冷地仕様

水中での機動力低下が全く無いので、水場があるステージで輝くMSだ。バランスの取れた機体性能を活かし、1対1の状況下では活躍のチャンスもあるが、180というコストではうかつな立ち回りはできないため運用が難しい。乱戦時は味方との連携を重視してリスクを減らそう。

オススメ武装

グレネイド・ランチャーは山なりの弾道で飛んで行き着弾点に爆風が発生する。射撃時に若干の硬直があるため状況に気を付けて使おう。

ジム・ライトアーマー

火力 / 乱戦力 / 使いやすさ / タイマン力

ずば抜けたブースト性能を活かしたタイマン力はトップクラス。タンクを中心に移動して[illegible]し、敵MSをほんろうしたい。しかし、装甲が非常に薄く、敵近接格闘型MSの3連撃＋QDを2セットくらうだけで撃破されてしまう。乱戦に参加するのは避けて遊撃中心に。

オススメ武装

基本は100mmマシンガンAで硬直を取る立ち回りだが、ビーム・ライフル装備時の、1段格闘＋QDを中心とした立ち回りも火力が高く魅力的。

ジム・ストライカー

機動性能はそれほど高くないが、それを補うような装甲の高さが魅力。乱戦で装甲を減らされても簡単には撃墜されないだろう。ツイン・ビーム・スピアを持たせ、味方MSの護衛をすれば機動力の低さも問題無い。ツイン・ビーム・スピアでの1対1は不利になるため立ち回りを工夫しよう。

オススメ武装

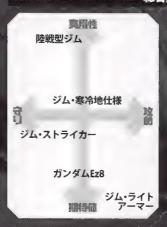
ツイン・ビーム・スピアを使い、チャージ格闘中にロック切り替えをすると、複数機相手に大ダメージを与えることができる。乱戦時に使おう。

ガンダムEz8

高コストに見合う、高い水準でバランスの取れた近接格闘型MS。機動性能と装甲値、格闘の火力がどれも高いため、使いこなせば1対1で負けることは少ないだろう。ただし、装甲が高いからといって乱戦に参加して装甲を削られてしまってはもったいない。戦況を見極めて動こう。

オススメ武装

100mmマシンガンAを使った立ち回りはもちろん、100mmマシンガンCを使い、敵をけん制するのも面白い。全弾撃ち込めばダメージも高いぞ。

総合評価

トータルバランスで見ると、実用性が高く、いろいろな状況に対応しやすい陸戦型ジムがオススメ。そのほかの近接格闘型MSは役割をある程度限定した運用をしていきたい。ジム・寒冷地仕様は水中を主戦場に。ジム・ストライカーは味方の護衛中心に立ち回ろう。ガンダムEz8は何でもこなせるが、撃墜されたときのリスクが高いため汎用性が高いとは言えない。ジム・ライトアーマーは装甲が薄いのが難点だが、「当たらなければどうということはない」、ということで秘められたポテンシャルは高い。

レーダーチャートの見方

①火力……機体の攻撃力、近接格闘型MSの場合はQD外しも前提とした数値が設定されている。②乱戦力……敵味方多数入り乱れた状況での戦闘能力、コスト面も考慮。③使いやすさ……使いやすい機体ほど数値が高い。③タイマン力……同カテゴリー機体での1対1の強さ。

ジオン公国軍

アッガイ

そのかわいさばかりに目がいきやすいアッガイだが、実際見た目よりもポテンシャルは高い。サブ射撃を使うと、中～高バランサー機相手限定だがQD外しが可能で、背後を取ることもできる。格闘機同士のタイマンは機動力が低いため難しいが、コストの安さを活かして立ち回ろう。

オススメ武装

メイン武器は6連装ミサイル・ランチャーのダメージが50と高い。1段格闘+QDならば70のダメージが与えられるためオススメだ。

ゴッグ

近接格闘型MS中最高火力の射撃武器を持つ上、水中なら1対1も有利に戦えるほどの機動力を持つ。その半面、地上での機動力は低く、立ち回りは工夫が必要。有効なのは味方後方支援型MSの護衛で、火力の高い腹部メガ粒子砲Bで乱戦状態の敵複数機へまとめて攻撃できる。

オススメ武装

腹部メガ粒子砲Bのダメージが80と高いためこれをメインに使おう。ちゃんとQDまで命中させれば134ものダメージを与えられるぞ。

グフ

160という低めのコストにしては、射撃武器が使いやすく機動力もそこそこ、装甲も厚いため乱戦に参加しても強い、と非常に高性能な機体。バランスがよく使いやすさは最高レベルだ。メイン射撃に選択する武装によって立ち回り方が変わるため、装備は役割を考えて決めよう。

火力
タイマン力
乱戦力
使いやすさ

オススメ武装

一対一を重視するならば、よろけからの格闘が狙えるザク・マシンガンを使う。乱戦時に強いのは高火力の5連装フィンガー・バルカン砲だ。

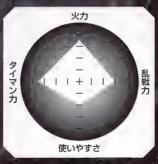
ギャン

全近接格闘型MS中最高の機動力を持つ機体。その機動力を活かした駆け引きを駆使すれば1対1の状況でまず負けることは無い。状況によってはガンダムですら単機での撃破が狙えるため、その利点を有効に活用しよう。コストは高いが、装甲が厚いわけではないので乱戦は禁物。

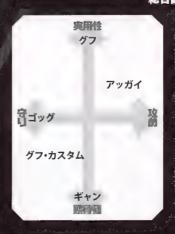
オススメ武装

ビーム・サーベルAを使った3連撃のダメージが103と高く、ハイド・ボンブでのQD外しも可能になったためビーム・サーベルAがオススメ。

グフ・カスタム

装甲、機動力がともに優秀でタイマン力は高め。ガトリング・シールドを装備すると射撃の重要性が増すため、近接格闘型MSと近距離戦型MSの間くらいの距離を保つ立ち回りが求められる。コストが高いため、最前線に出るのは危険。間合い取りを制し、一方的な展開を狙おう。

オススメ武装

ヒート・ロッドBを使い、ジャンプで相手を飛び越すようにQD外しをすると、こちらの攻めが継続できる。余裕があれば狙っていこう。

総合評価

ジオン公国軍の実用性ナンバー1はグフ。全近接型格闘機体MSの中でも、コストパフォーマンスの高さはずば抜けている。それとは真逆の期待値ナンバー1はギャンに決定。期待値の高いMSは、乗りこなせればかなりの戦果を期待できるので挑戦してみてほしい。アッガイ、ゴッグは水中での機動力上昇を考えると実用性が増すため、状況に応じた機体選択をしてみよう。グフ・カスタムはコストが高いため、守り重視の立ち回りを重視、敵後方支援型MSの拠点攻撃を迎撃するのに有効だ。

QUEST OF D

Ver. 3.0
王国の守護者

©SEGA

Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2007年4月11日(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

既に開放3週目が終了し、多くのプレイヤーが体験したであろう「果てぬ追想」。その特徴は多彩なランダム要素にあり、自動生成マップ以外に固定マップやボス前4連続ルームガーダー戦まで、プレイごとに出現モンスターの組み合わせが変化する。このため、最上級ダンジョンの中でも、かなり難度が高い部類といえる。

しかも、これまでに無い最強クラスの出現テーブルである上に、道中が4階層＋中ボス4連戦と長く、序盤から気を抜けない構成。サブキャラで挑む場合は、他プレイヤーに迷惑をかけない装備をそろえてから挑むことをオススメしたい。

凍結魔法を持った魔法使い＆賢者と組めれば楽だが、運次第。基本的に遊び無しのガチ装備で挑むこと。

固定マップはモンスターの出現位置が同じで、種類のみランダム(一部例外)。いち早く見極めて対応していこう。

速報！ 新カード50枚が追加予定!!

ついに新カード50種類の追加が決定！ 登場は6月13日からの予定。Dフォースカード限定の装備「アストラルローブ(左端)」や、かわいさ重視？ 「エディブルコック」など、バリエーション豊かだぞ!!

EVENT 6月のイベントスケジュール

期間	6/4(月)～6/10(日)	6/4(月)～6/10(日)	6/18(月)～6/24(日)
内容	スコアアタック・シングル	スコアアタック・マルチ	第8回タイムアタックイベント
場所	常闇の楔／炎の神殿／白光の軌跡	終の世界	嘆きの丘
ルール	ダンジョンのハイスコア合計値を競います	ギルドの上位五人のハイスコアを競います	ダンジョンのクリアタイムを競います

道中のポイント B1F～B2F簡易マップ

B1F-A

B1F-B

B1F-C

B2F

凡例 ◆…扉に連動したスイッチ ●…倒さなければならない敵 Ⓢ…スタート Ⓖ…ゴール

■ダンジョン構成

ダンジョンの階層は右のような構成で、固定マップのB1F～B2Fが「蒼き竜の巣」～「負の断章」と同じ仕組みだ。B3F～B4Fの2階層は自動生成マップなので、出発前に地図×2枚を忘れていないかチェックすべし。

B1F マップCに要注意！

パターンAとBの二つは、レバー操作を忘れなければ問題無し。パターンCのみ特殊で、分岐後の部屋に居る3体と柵向こうのトップヘヴィコカトリス(固定)をすべて倒さないと階段へのルートが開かない。なお、ワナ操作のスイッチ側から魔法などが届くため、逆サイドが手間取っているようなら先へ進む前に手助けできる。

部屋の3体を通路におびき出し、トップヘヴィコカトリスを後回しにすると手間取らない。戦士系は、オウルパイクやイーグレットなど投てき武器を持ち込もう。

B2F 各個撃破で安全に！

スタート直後の分岐は、モンスターを放置して先行されると後続の部屋に入られる可能性が高い。焦る気持ちは分かるが、ここは全員で倒すか凍結or気絶させて先へ進むこと。分岐直後の一人部屋は、ミノタウロスサージェント×3体などになることも……。速攻で倒せないモンスターは、部屋の広さを生かして各個撃破しよう。

部屋に手前のモンスターが入って来ると……最悪。HPが高いモンスターが出現した場合、どうやっても手間取るので、焦らずに誘導して1体ずつ各個撃破だ。

QOD3 耳より情報 **期間限定ダンジョンの専用報酬:**「神へと至る道」の新たな緑羽鎧や羽兜・スパイダーフレームと同じく、「果てぬ追想」でも専用のクリア報酬が存在する。その専用報酬となるのが、各種の緑羽武器に加えて、羽兜・ウォーリアーフレームと羽片手剣・ドラゴンソードといった新eアイテム。この結果から考えるに、今後も期間限定の追加ダンジョンごとに専用報酬が出ると考えて間違い無さそう。

B3F～B4F　自動生成ダンジョン×2

B3F～B4Fについては、自動生成のランダムマップなので地図が必須。「忘却の神殿」とは違って、進行ルートが柵でふさがれる仕掛けこそ無いが、部屋数が多いマップを連続で引いたら、Rank. 4スキルや強化系スキルをフル活用。せん滅速度を少しでもアップし、中央ボス・イフリートを目指そう。

また、この階層から厄介なモンスターが追加されはじめるので注意！　魔法使い＆賢者であれば、これらを優先的に凍結させて安全を確保すること。

リストの3種類に加えて、常にオーラをまとうダーク属性ミノタウロス系が厄介。運悪くトラップ部屋を引いた場合は、安全な場所へモンスターを誘導して確実に各個撃破しよう。

■要注意モンスター

センティネル

出現位置を特定できないので、基本通りに攻撃を避けて接近→気絶or凍結。できれば闇耐性を上げておこう。

クランチドラゴン

動きが遅いので、とりあえず後回しでOK。攻撃する際は、正面を避けて回避不能な反撃を受けないように。

ヘビィガード＆フィモール

両手の2倍ダメージが凶悪なので、正面から斬り合わないこと。フィモールはまれに攻撃で魔法を反射する。

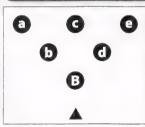
B5F～B8F　4連ルームガーダー戦

ボス前の4連ルームガーター戦では、中ボスの処理が明暗を分けるキーポイント。ある程度のAGIがあればスタート直後に背後からダウンを奪えるので、この間に攻撃を集中して倒せば後の展開が楽になる。なお、魔法使い＆賢者が多い場合は、一人がオトリになって魔法で倒すのがオススメだ。

これ以外の5体については、道中と同じように凍結などで足止めが可能。センティネルが居ないようなら、アロウズ効果での引き付けも有効となる。

スタート直後に中ボスへ攻撃を集中させれば、反撃を受けずに瞬殺が可能。凍結魔法持ちの魔法使い＆賢者が居れば、残り5体を足止めしてくれるので、さらに確実性がアップする。

モンスターの初期配置

前列中央Ⓑに配置されたモンスターのみ中ボス扱い。ⓐ～ⓔの5体は道中と同じで凍結＆気絶が通用する。

4連ルームガーダー戦では、種類こそ違うが初期配置はすべて同じ。階層が進むことで出現モンスターのランクも上がっていくが、必ず前列中央が中ボス扱い。これを二～三人で速攻撃破できれば理想的だ。

ラグのメリット＆デメリット

全国協力ダンジョンにおいては、通信状況によって、ネットワーク対応ゲーム特有のラグ(lag)と呼ばれる処理遅延が発生する。これは本作においても例外ではなく、通信システムの関係で1P情報が優先されるため、ほかのプレイヤーよりもモンスターに狙われやすい(反応がいい)。この情報優先で最も注意すべきは、階層が切り替わるポイントでの処理。具体的には1Pが居ない状態で状態異常を誘発させても、1Pがその階層に入った瞬間にリセットされ、思わぬ反撃を受けてしまうことがある。

これとは逆にメリットは、2P～4Pなら起き上がり際に反撃を受けづらくなる。タイミング次第で、以前のようにダウン→ダウンなどが可能。また、凍結状態のモンスターに氷属性の攻撃でダメージが通ったりもする。

全国協力でもモンスターがシナリオ並の反応をする1P時は、ダウン後の起き上がりに要注意！

2P～4Pなら凍結＋氷属性で攻撃してもダメージ補正無し。「幼火の魔竜」などは1Pのリセットに注意。

BOSS イフリート

[illegible]こそ同じだが、[illegible]HPを持っている「果てぬ追想」の中央ボス・イフリート。[illegible]見て、被ダメージを最小限に抑え[illegible]

全国協力でのイフリート戦は、クリスタルを[illegible]設定されているので長期戦になりやすい。

[illegible]軽減していくこと。

[illegible]魔法は接近して撃つようにしよう。

炎属性の攻撃はNG!?

サブキャラで魔法使い＆賢者を使っている場合など、意外と知らないプレイヤーの多いイフリートの特殊能力。具体的には炎属性での回復に加えて、炎属性魔法を反射する。そのためアルテナは使用厳禁！　ただし、炎属性より物理攻撃の威力が高いマジックソードやフレイムソードなどは、回復量よりも多くダメージを与えられる。

全属性持ちのアルテナは間違っても使わないこと。マジックソード＋スキルなら、きちんとダメージを与えられる。

QOD3 耳より情報　**サポートジョブでのサポート:**これまでサポートジョブの定番といえば、戦士or僧侶だった。しかし、「果てぬ追想」ではアイスストームなどの凍結魔法が使えるため、魔法使いも愛用者が急増中。INTによって発動率が左右されないため、スキルさえ積めば4連ルームガーダー戦などで活躍できる。とはいえ、1枚だけだとそれなりの発動率なのであまり過信しないこと。

全国協力ダンジョンシングルプレイ

“神へと至る”道 Part2

既に取得した人は多いかもしれないが、今回も「神へと至る道」のシングルプレイを徹底攻略していくぞ。各ボスの撃破タイムや全体の時間、ルートセレクトなどをしっかり把握して、君も「神へと至りし者」の通り名をゲットしよう。

Text：真瑠世

タイムを知り、ENEを管理せよ 分岐条件

ボスの分岐の条件を知りつつ、そこに関係してくる要素を覚えよう。ENEがポイントだ。

神へと至る道で通り名を取得するには、第6戦までのタイムがカギとなる。構成は右の通り。

まず重要なのが、スタートから第6戦までの終了タイム“約720秒”ということ。これはストップウォッチなどで計るとだいたいこのタイムになるのだが、ゲーム中のENEで計算をするとずれてくるので注意。ボス戦は全体的にスローがかかっているため、このスローのかかり具合で計測タイムが変化するからだ。ENEで計算した場合は、大体ENEが100程度無くなる感じとなる。

次に重要となるのが、各ボスの討伐タイム。これはボス戦へワープをした瞬間からカウント開始され、ボス登場演出も時間に含まれる。そして、ボスを倒した瞬間に討伐タイム以内なら左ルート、以上なら右ルートになる形だ。ポイントはボスの登場演出時間で、意外と差があるぞ。

また、ワープ後に分岐通路を通る時間も重要。ワープからワープまでに約16秒ほどかかり、ボスの演出時間と合計すると第6戦終了までに約4分以上は戦闘以外の時間があるわけだ。この時間は短縮不可能なので厄介といえる。

POINT
- トータルタイムは計測方法で誤差が出る
- ボス登場演出時間も討伐タイムに入っている

登場演出中も討伐タイムは刻まれている。ボスによっては意外と長く、最長と最短では17秒もの差がある。演出時間を考えて、ボス戦に割ける時間を把握しよう。

通路移動中のタイムがバカにならない。ボスの演出と合わせると、何と4分以上もかかっている計算。この時間は短縮できないので、全体に占める比重がかなり大きい。

ボス分岐条件

第1戦 ワイバーン　登場演出：約21秒

討伐タイム：約50秒（以内→左／以上→右）

以内	以上
第2戦 ブルードラゴン　登場演出：約23秒	**第2戦** ブラックドラゴン　登場演出：約26秒

討伐タイム：約80秒（以内→左／以上→右）

以内	以上
第3戦 イフリート　登場演出：約20秒	**第3戦** エルドワイバーン　登場演出：約21秒

討伐タイム：約80秒（以内→左／以上→右）

以内	以上
第4戦 ホワイトドラゴン　登場演出：約27秒	**第4戦** ゴールドドラゴン　登場演出：約22秒

討伐タイム：約110秒（以内→左／以上→右）

以内	以上
第5戦 ヴァンパイア　登場演出：約37秒	**第5戦** グレーターデーモン　登場演出：約31秒

討伐タイム：約110秒（以内→左／以上→右）

以内	以上
第6戦 レッドドラゴン　登場演出：約24秒	**第6戦** ドラゴンゾンビ　登場演出：約26秒

トータルタイム：約720秒（以内→左／以上→右）

以内	以上
成功　最終戦　フォートレス	失敗　最終戦　ガレス&ガヘリス

クリア　称号：神へと至りし者

QOD3 耳より情報 ドラゴンキラーに補助魔法をかけてガードアタックやバイオレントスラッシュを使った場合、ドラゴン系モンスターにかなり大きなダメージを与えることが可能。バイオレントスラッシュは全職業スキルなので、威力の低い連係スキルで挑戦する場合にはドラゴンキラーとバイオレントスラッシュを数枚持ち込むのもいいかもしれない。

計画を練れば意外と楽

オススメルート

時間の短縮できるボスをしっかり把握して、被ダメージを少なくすれば道は開ける。

ルート選択基準とプレイ指針

左右どちらのボスが撃破に時間がかかるかを考え、簡単なボスはより早く、難しいボスはゴリ押しをせずにじっくり戦うことがポイントだ

●全体方針

オススメルートでのプレイ指針は、イフリートとレッドドラゴンで時間をかけ、それ以外を速攻で倒すスタイル。ヴァンパイアには要注意。

●ワイバーン

最初に後方へ下がると接近してくるので一気に攻撃し、ボスの体力を減らしたら回復カードを回収しよう。これで自然と右ルートになる。

●ブラックドラゴン

速攻で倒す（20秒程度）のが重要。フォートレス戦まで踏まえて、補助系が使えるようなら迷わず使おう。1回もダウンを奪われないように、ガードや前転を使えば弱いスキルでも速攻撃破だ。

ほかのボスを速攻で倒すようにすれば、イフリート戦はじっくり戦って構わない。ゴリ押しして40ダメージを連発でくらうのはNG。回避とガード優先で。

オススメルート

1：ワイバーン
2：ブラックドラゴン　<右>
3：イフリート　<左>
4：ゴールドドラゴン　<右>
5：ヴァンパイア　<左>
6：レッドドラゴン　<左>

●イフリート

時間をかけ、補助系魔法無しで戦う。クリスタルを三つ破壊して攻撃し、発狂したら四つ目を壊す。突進の来る状況を覚えるのがポイント。

●ゴールドドラゴン

補助系魔法を使って速攻で倒す。発狂後は、尻尾の攻撃を誘ってから攻撃するのがオススメ。前足の攻撃のスキに反撃を入れるよりも安全だ。

●ヴァンパイア

玉を点灯させる際は、ゆっくり間を空けて三つつけるようにすると、失敗時にリカバリーしやすい。うまくいけば30秒程度で倒せる。ただし、マジシャンには要注意。コウモリに攻撃中でも、マジシャンの魔法をしっかり回避するといい。

●レッドドラゴン

上空へ飛び立たれると相当なタイムロスなので、できるだけ側面から攻撃する。重力波を出された後は、ガードアタックを主体にじっくりと。ボスの体力はシナリオとほぼ一緒だぞ。

なぜオススメにならないか？

オススメにならないボスの理由は？　その答えは単純。時間がかかるからだ。

●ブルードラゴン

強力なスキルなら討伐時間はブラックドラゴンと変わらないが、凍結中にダメージを与えづらく、全方位を使った回避行動でENEがムダになる。

●エルドワイバーン

ブラックドラゴンで時間をかけるのがまず大問題。さらに、何度も飛行されると時間がかかる。

●ホワイトドラゴン

ゴールドドラゴンと比べて体力が圧倒的に多く、被ダメージが多くなりやすい。

●グレーターデーモン

演出時間、対策、被ダメージ、どれを取っても最悪。このボスになってしまったら、フォートレスへ行くのは無理と思った方がいい。ボス対策を考える前に、出会わない方法を考えよう。

●ドラゴンゾンビ

レッドドラゴンに比べて体力が格段に多いのが問題。闇耐性を極端に上げられる装備の場合には、レッドドラゴンではなくこちらでもいい。

イフリート戦がスムーズにいくとホワイトドラゴンに出会う。強力なスキル以外ではまず到達できないが、逆に出会ってしまうと大幅なタイムロスだ。

クリア確認済みスキル　サンプルデータ

右の表はクリア済みのスキルと通ったルート、そして第6戦終了時の計測タイムをまとめたもの。ここで注目したいのが「一定時間内のダメージ効率」で、特にブルードラゴン、ホワイトドラゴンを経由しているスキルは圧倒的なパワーを持っていることが分かる。また、11分を超えてしまっているスキルは、基本的にフォートレスへたどり着くのが遅く、さらにフォートレス戦でも苦戦するものばかり。上位のスキルに比べてEN回復系の持ち込みを多くしなければならず（最大で4枚もの差がある）、スキルに割ける枠が圧迫されてパワーも落ちる、という悪循環が発生してしまう。下位スキルのポイントはレッドドラゴン戦。ここはガードアタックとダッシュ攻撃でダメージを与えていく。そのため、両手剣は連係スキルでもクリア可能となった。

武器スキル	ルート	第6戦終了タイム
ダブルドラゴン	WY→BU→EF→WD→VA→RD→FO	7分55秒
ブロードビート	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	8分01秒
ロックブレイカー	WY→BD→EF→WD→VA→RD→FO	8分15秒
スパイトブレイカー	WY→BD→EF→WD→VA→RD→FO	8分15秒
ハードブレイカー	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	9分38秒
スレッシャーテイル	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	9分45秒
クラウドブレイカー	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	9分58秒
ワイルドスマッシュ	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	10分30秒
グランドブレイカー	WY→BU→EF→GD→VA→DZ→FO	10分55秒
デッドエンド	WY→BD→EF→GD→VA→DZ→FO	11分20秒
ヴァンガードラッシュ	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	11分21秒
ハードスラッシュ	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	11分37秒
ミラージュインパクト	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	11分45秒
バスタースラッシュ	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	11分55秒
ライトニングランサー	WY→BD→EF→GD→VA→RD→FO	11分55秒

※表内のボス名略称：WY→ワイバーン／BU→ブルードラゴン／BD→ブラックドラゴン／EF→イフリート／WD→ホワイトドラゴン／GD→ゴールドドラゴン／VA→ヴァンパイア／RD→レッドドラゴン／DZ→ドラゴンゾンビ／FO→フォートレス

魔法主体賢者の場合

ファントムインパルス＋アルテナの組み合わせで攻略すれば普通にクリアは可能だが、ここでは魔法主体賢者でのクリア方法を紹介しよう。デッキはライトニングチェイン1枠最大、サンダーストーム4枚、オーラ、ソウルリザレクション、ハードインフェルノ各1枚以上、肉6枚、パン2枚、ハイポーション一枚。アイテムはマギスタッフ、センスリングがあると理想的だ。また、フォートレス戦の保険としてサンダーストームスクロールを20発くらい持ち込むと安定する。

魔法主体の場合はルート選択がすべてで、選択ミスをすると魔法が効かないためクリア不可能になりやすい。ワイバーン→ブラックドラゴン→エルドワイバーン→ゴールドドラゴン→ヴァンパイア→レッドドラゴンの順だ。

雷耐性のあるボスに対しては、アルテナ＋杖ダッシュ攻撃で戦おう（エルドワイバーン、ゴールドドラゴン）。ヴァンパイアは速効が重要なのでコウモリ状態にハードインフェルノを使っていく（eハードインフェルノを持ち込んでライトニングチェインを2枠にするのもあり）

ポイントになるのはボス撃破の遅らせ具合で、ワープ後のENEを見て計算すること。（討伐タイム－演出時間）÷4が自然消費した後、余裕を持ってENE2程度を多めに減らした瞬間に倒すといい。ただしこの魔法主体賢者用ルートは、各ボスの撃破タイミングをしっかり把握しておかないとフォートレスへ到達できなくなる。エルドワイバーンまではタイム短縮が不可能なので、ゴールドドラゴン戦以降をいかに素早く処理するかを意識していこう。

QOD3 耳より情報　ダブルドラゴンを使った場合、持ち込みEN回復カードは0枚でもクリア可能なことが分かった。フォートレス戦でENEが切れるので、相応に強い武器を使わないと厳しいのだが、ENE回復カード0枚というのは驚異的。また約10分でクリア可能なので、討伐ポイントが多いこのダンジョンは討伐ポイント稼ぎとして比較的オイシイ。

公道最速伝説も大詰め！

頭文字D ARCADE STAGE 4

公道最速伝説も大詰め！　今回は、筑波を舞台にしたバトルの攻略だ。このコースを走る時にポイントになるのが「コース幅」。このコース幅をしっかり頭にたたき込み、最短コースを走れるかがカギとなるぞ。

頭文字D ARCADE STAGE 4
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：2007年2月下旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text: ずるずる

携帯電話またはパソコンからアクセス!!
頭文字D.NET【http://sega-initiald.net/】

より速くコーナーを抜けるために……

ドラテク指南講座その4
さらにインを攻めろ!!

インのU字型の溝もダートも使い切れ！

高いスピードを維持してコーナーを抜けるためには、コースの幅を最大限に使ってラインの半径を大きくしなくてはいけない。

まず、今回攻略する「筑波」コースのラインの特徴を見てみよう。筑波では舗装路のインよりもさらに内側を走れる部分が二種類出現する。その部分とはU字型の溝とダートだ。これらの部分は舗装路ではないので「スピードが落ちるのでは？」と思われるかもしれない。しかしコーナーリング中は、遠心力によって荷重が外側のタイヤに大きく移動し、内側のタイヤ、特に一番内側を通る前輪は浮くほどのバランスになっている。そのためU字溝に落ちる心配が無く、ダートでは大きな抵抗にはならないのだ。

インを開けると　そこを突かれるぞ！

遠心力を利用してU字型の溝を攻略

コースの脇にあるU字溝にはフタが無いので、そこに走り込むと普通は脱輪する。しかし、このゲームではスピードの速さから車がかなりの遠心力を受けるため、内側のタイヤにかかる荷重が軽くなりU字溝に落ちない。その上にラインを作るのだ！

内側の前輪をU字溝の上に乗せていくようにインを突く。これでインもブロックする！

段差にインを引っかけてインをキープ

このコースには、コースの脇にコース外にはみ出さないように設置された「出っ張った部分」がある。これに内側のタイヤを引っかけてインをキープするのだ。拓海が秋名で繰り出した溝落としの応用版といえば分かりやすいだろう。

出っ張りの内側にタイヤを引っかけて遠心力を殺し、高速でインを駆け抜ける。

クリッピングポイントはダートの中

イン側のコース外にあるダートの部分に、車体の半分以上を入れ込めるコーナーがある。そこに車を突っ込んで、コースの内側にクリッピングポイントを作って抜けていく。この走り方ができないと城島をブロックすることはまず不可能だ！

このコーナーは完璧に暗記しないと城島がインから抜いてくるのを抑え込めないぞ。

頭文字Z するする最速伝説　**荷重移動について**：車が発進したり、止まったり、曲がる際、身体が後ろに仰け反ったり前につんのめったり、左右に振られる。この身体が振られる状況が車体にも起こり、四つのタイヤに伝わることが荷重移動である。U字溝に落ちないのは、曲がる際に車体の重さが外側のタイヤに片寄り、内側のタイヤが浮く状態になって落ちにくくなるからだ。

筑波

いろは坂と比べると、コーナーのきつさはそれほどでもない。しかし、コース外の使い方をマスターしないと勝つのは非常に難しいぞ。

長いコーナーに注意！ 第①区間

往路の序盤は直線部分が多く、スピードが上がる。コーナーでは、強く切り込んでおかないと曲がり切れない。

アウトインアウトを意識するとふくらむので注意。

ミスを抑えろ！ 第②区間

きついコーナーが増える上に切り返すコーナーが多い。テンポ良く切り込んでライバルをブロックしていこう。

ここの区間で抜かれると逆転が難しくなるぞ！

切り返しに注意 第③区間

ここの区間が勝負どころ！　コーナーのきつさに注意し、インを閉めてブロックしよう。絶対に抜かせないこと。

後半の展開が楽になるかどうかはここで決まる！

インを攻めろ！ 第④区間

ここの手前で引き離していても追い付かれるので、油断は禁物。特に後半はコース幅が変化するところが多い。その場所を確実に覚えてインを閉めること。

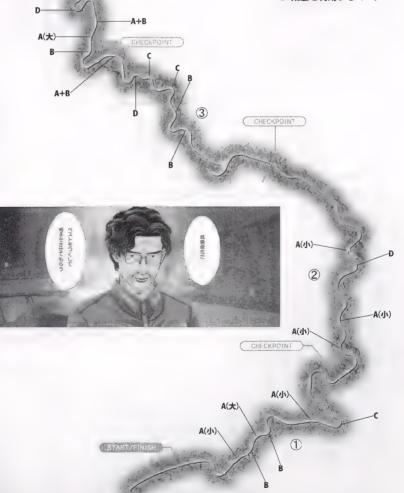
追い付かれたら位置を確認して前を抑えること！

Tsukuba

筑波

全　　長：6808m
第①区間：1724m
第②区間：1680m
第③区間：1750m
第④区間：1654m

コーナー内側の状況表記
A:路肩あり（小：幅狭・大：幅広）
B:U字溝あり
C:ダートに入れるコーナー
D:段差を利用するコーナー

キャラ別攻略は次のページで

丁寧なライン取りで引き離せ！ VS.二宮

往路で昼間のバトル。明るく視界が良いので展開がつかみやすい。積極的にインを攻めよう。序盤の高速区間でブロックしてしっかり二宮を抑える。ミスに注意して引き離し、ゴールを目指そう。

スタートしたらすぐに二宮の前に出る。しっかりインを閉めていければ前半で二宮を引き離せるだろう。中盤で追い付かれるが、ブロックで抑え込んで後半へ。

もし中盤で抜かれても大丈夫。後半で追い付けるので、強引に二宮のインを突いて抜こう。

中盤に追い付かれるが慌てないように。二宮の位置を確認し、コーナーに進入する際、少し内寄りを走って抜かれないようにしよう。

序盤のブロックで有利な展開へ VS.酒井

昼間の復路バトル。天候は雨。滑りやすい路面なので、早めに切り込んでインを開けないように走ろう。余裕は無いが、インを閉めて走れば抜かれても追い付けるし、引き離してゴールできる。

スタート後、酒井の前に出て前半の連続するきついコーナーが終わるまでブロックを継続していく。抜かれても中盤手前の連続コーナーで抜き返せるので慌てないこと。後半追い付かれるが、インを突き切れればきついコーナー区間で酒井を引き離してゴールできる。

コーナーでのミスを抑えられれば中盤で引き離せる。その後もミスが無ければさらに酒井を引き離してゴールできるぞ。

インのショートカットで勝利を確実に！ VS.城島

夜の往路でのバトル。

城島はかなり手強い。少しでもインを開けようものなら100%突いてくるので絶対に閉めること。前半で抜かれるとほぼ勝ち目が無くなる。中盤まで気を抜かないこと！

二宮、酒井らと同様にスタートしたらすぐに城島の前に出て、ブロックして抜かせないようにしよう。もし前半で抜かれてしまうと、中盤で城島に追い付くことはできるが、抜き返すのは非常に難しいので、絶対に抜かせないこと！

前半でブロックが成功して城島を引き離すことができても、中盤以降で追い付かれる。城島との差を把握して走り、すぐにブロックできるようにしよう。ここで抜かれると、確実に離されて抜き返すのが難しくなる。絶対に抜かれないように！

しっかりブロックして中盤をクリアすると少し引き離せるが、後半に入ったところで再び追い付かれる。コースの幅が変化するコーナーもあるので、コーナーのインの状況を覚えてインを完璧に閉め切り、城島を前に出さないようにしよう。

もしここで抜かれたら、引き離されないように城島を追う。最後の三つのコーナーが抜き返すラストチャンス。城島のインを強引にこじ開けていこう。

前半のブロックは絶対に成功させること。ここで抜かれると、城島は引き離しにかかるので、抜き返すのは難しくなるぞ！

前半で引き離しても中盤で追い付かれる。ここで抜かれると前半と同様に離される展開になって抜き返せなくなるので注意！

最後の三つのコーナーが勝負！

後半に入ったところで抜かれると、抜き返すチャンスは最後の三つのコーナーだけ。城島よりも素早くインを突けなければ前には出られないぞ。

ライン取りはスピードを重視して VS.星野

夜の復路でのバトル。車が重量級のGT-Rのため城島のような機敏な攻めはしてこない。しかしスピードの出る車なので、前に出すと追い付くのが大変。最初から最後まで一度も前に出さないこと。

スタートしたら星野の位置を確認しながらブロックしていく。前半で星野を引き離すことができるが、中盤の高速走行区間で追い付かれる展開になる。

GT-Rの速さを利用して直線部分でも追い抜いてくる。コーナーのアウト、イン関係無く、星野の前をふさぐことを最優先に走ろう。

前半でミスをしないで走れると、中盤で追い付かれないで後半に入れるが、その後追い付かれる。かなりプッシュしてくるので、そのプッシュに弾かれないようにブロックしてゴールを目指せ！

前半は、城島ほど厳しくインを突いてこない。丁寧に切り込み、インを閉めてコーナーを走れば抜かれることはないぞ！

ミスが無ければ中盤の高速区間の前で星野を引き離すことができる。できるだけ引き離せると、後半が楽になるぞ！

ストレートでもブロックすべし！

中盤の高速区間は、GT-Rの速さが爆発する。コーナー以外でもブロックしないと抜かれてしまう。星野の位置を確実に把握し、絶対に抜かれないようにすること！

終盤で星野が猛烈なプッシュを仕掛けてくる。ブロックが甘いと強引な押しに負けて抜かれるので注意。星野のライン上でブロックして抑え込み、ゴールまで逃げ切ろう！

バトルする車の特性を把握することで、有効なブロックの方法が見えてくる。二宮や酒井の車はFF。インのキープ力が弱いので、丁寧にインを突ければねじ込める。城島の車はFR。ノーズを素早く旋回でき、インをキープしやすい。城島よりも素早く切り込めればオーケー。星野の車はAWD。コーナー以外も速いが、全域にわたってブロックを怠らなければ抜かれることはないだろう。

足回りのチューニング次第で走りが楽しくなる！

超上級C

高速走行ポイントあり、低速コーナーありと難度の高いあの「超上級」コースが復活！　さらにリアル指向の今作ではその難しさが増し、チューンの面白さを思う存分楽しめるようになった！

BATTLE GEAR 4 Tuned
BATTLE GEAR 4 Tuned
バトルギア4チューンド

バトルギア4 Tuned

■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日：2006年11月(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X+(プラス)

Text：ずるずる㊤

バンピーなコースに変化した

このコースを走ったことがあるプレイヤーであれば、高低差がありとてもバンピーなコース、と記憶しているはず。特に前半部分にある段差をアクセル全開で通過すると、車が弾んでしまってその先のコーナーをきれいに曲がれなかった。

その段差は今作も健在！　というかさらに苦い思いをさせてくれる。

バンピーな状況はこれだけではない。リアルな挙動をするようになった今作では、微妙な路面の凹凸からグリップして車を直進させることの難しさを痛感することになるぞ。

足回りのチューン次第で走りやすくなる

さらにバンピーになったこのコースに合わせてチューンする場合、注意しなければいけないことがある。それは足回りのセッティングだ。

チューンアップの定番は、パワーアップと足回りの強化だが、このコースのように路面に凹凸があると、そのパワーと足回りの硬さが逆に車の挙動を不安定にさせてしまうのだ。

これを解消させるには、その凹凸を吸収できるしなやかな足回りにしなくてはいけないのだ。

ホンダのNSXタイプRのチューンドカーをセレクトして走ってみると、足回りを強化したマシンの走りにくさを実感できる。

NSXタイプSのチューンドカーをセレクトして走ると、意外や意外、タイプRよりも足回りがしなやかなので走りやすいのだ。

超上級C

LENGTH :2184 m
HEIGHT : 28 m
SEASON :NOVEMBER , AUTUMN
TIME :16:00
WEATHER : CLOUDY
TEMPERATURE : 12.0 C
ALTITUDE : 550 m

ポイントA　ポイントB　ポイントC　ポイントD　ポイントE

4速→2速　順走・最高速チェック　4速へ　3速へ　4速へ　区間タイム計測ポイント　3速→2速　4速→2速　3速へ　3速へ　チェックゲート　3速→2速　4速→2速　3速へ　4速へ　スタート／ゴール　順走　逆走　3速へ　逆走・最高速チェック　3速へ　3速→2速　(1速)　3速→2速　3速へ　3速→2速　3速へ　区間タイム計測ポイント

どのマシンで走る？　どの駆動系が速い？

速く走るためには高性能の車を選ぶのが手っ取り早い。しかしバンピーな路面、コースの幅が狭いなど、難度の高いこのコースを走るとなると、車の選択肢は狭まる。

通常であれば、駆動能力の高いAWDのランエボやインプが選択肢に上がってくるが、ここではコントロール性の高いFRや回旋能力の高いMRの車の方が走りやすいのだ。

エンジンを前後輪の間に配置したことで、高い旋回性能を発揮するMRがお勧め。NSXタイプRを選びたくなるが、その高い性能がこのコースにおいてはマイナスになるので、タイプSを選ぶといいだろう。

復活コース攻略
超上級C

このコースで注意するのは、幅が狭くなる場所があるということ。幅が狭いだけなら接触に注意しながら高い速度を維持できるラインを作ればいいが、ここのコースの路肩には砂などが散乱しているためにグリップ力が低下するのだ。これを無視して走るとグリップの低下から車が不安定になり、コーナーの進入、脱出時に外壁に接触してしまう。これを回避するために、この区間ではコースの両脇を少し残したところからラインを作るようにしていこう。その上で、前ページで解説した高低差、路面の凹凸による挙動の変化に対応をしていくぞ！

POINT A コース幅に注意！

スタートするとすぐにコースの幅が狭くなり、蛇行する。1周目はグリップを失う危険は無いが、2周目以降は高速で走行するためにラインの調整が難しくなる。接触しやすいので直線的に走ろう。

きつい右コーナーは、幅の狭さから進入が難しい。緩い左コーナーのクリッピングポイント付近から減速を始めて、確実にインを突こう。

右コーナーの終わりではコースの幅が狭くなるので、ラインを膨らませないように！

POINT B 立ち上がり重視で

まず前半の橋を渡るS字コーナー。後半部分で速度を上げたいので、まず進入前にアクセルを緩めてコンパクトに左に曲がる。そして出口の右をできるだけ大きなRで加速しながら抜けていこう。

その先の逆S字は、コースの幅が広がる。その広さを有効に使い、図版のようにラインを直線的にして、さらに加速して抜けていこう。

POINT C ジャンプの処理で大きく変わる

大きくジャンプする場所は、ジャンプ前に一瞬アクセルを緩めよう。荷重を前に移動させることで飛び過ぎを抑えられるぞ。着地後はブレーキを踏み、コーナーへ進入。

チューンドカーだとアクセルを緩めて飛ばないと減速が間に合わなくなるので要注意！

橋の一つ目の右コーナーを、テールを流しながらインを突く。抜けたら二つ目の右コーナーへ徐々にグリップを回復させながらインを走り、加速して抜けよう。きつい左コーナーは、手前の右コーナーから減速して大きくテールを振ってインを突く。後半はアクセルの踏み過ぎに注意してインを突いて抜けよう。

POINT D キツイコーナーは出口が勝負

緩いコーナーを加速して抜けたら連続ヘアピンコーナーへ。一つ目は下りのため、ラインが膨らみやすい。十分に減速してアウトからインへ切り込み、後半の切り返しを直線的に加速しよう。ラインを膨らませないように注意すること。

最初の下りの右コーナーは、早くインに寄ると出口の切り返しを直線的に抜けにくくなるので注意すること。

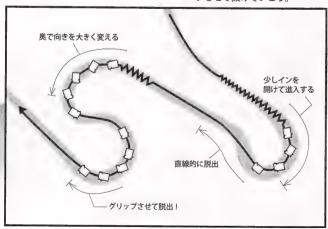
二つ目の右コーナーの脱出部分のRを大きくするには、ラインを少し膨らませるようにするといいぞ！

切り返しを直線的に抜けたら右側へ寄り、左から右へ切り返す連続ヘアピンに備えよう。

最初の左コーナーは奥でRがきつくなる。奥でインを突きつつ切り返しやすくするために、最初からインを突かないようにしてテールを滑らせてインへ寄せる。そして奥でインを突いたら次の右コーナーへ進める向きで抜けていくこと。

次の右コーナーは、出口を加速して脱出させるために、アクセルワークでテールを振って進入する。そしてインに寄り過ぎないように注意し、早めに向きを変える。最後は、徐々グリップさせて抜けていこう。

POINT E 加速するラインを確保せよ！

ここは、コースの幅が狭くなる場所の路肩に注意！　滑りやすいので路肩に寄らないようにし、右から左への切り返す。そして最後の右コーナーは、終わりの部分でコース幅が極端に狭くなる。アウトインミドルのラインで抜けること。

コースに合ったチューンアップを！

ベースとなるマシンを３台ピックアップして
このコースに合ったセッティングを出してみました

ストリート用のチューンとは？

ストリートは、サーキットのように路面がきれいなっているとは限らない。地形に応じてコースに凹凸があるために、サーキット仕様のように足回りを硬めにセッティングすると車が跳ね回って逆にコントロールが難しくなる。速く走るためにストリート用のセッティングも覚えておきたい。

ストリート特有の路面の変化に合わせるには、ハードチューンの足回りだと車が跳ねてコントロールしにくい。特にジャンプの後は安定しない。

タイヤのチョイスも難しい。タイヤにかかる負担は大きいが、ソフトを選択した方がいいだろう。グリップ力が落ちる前に走り切ってしまうのだ。

ベース車両は旋回性能とパワーのどちらを重視する？

このコース用にセッティングする場合、狭いコース幅ときついコーナーから操作性を重視することになる。ここでは3種類の駆動方式をサンプルとして取り上げ、それぞれのお勧めを紹介していく。

FRは軽量、低重心、フロントミッドシップで旋回性能が非常に高いマツダのRX-7（FD3S）。MRは日本が世界に誇るスーパーカー、ホンダのNSX type-R。AWDは、最強にして最速マシンの日産スカイラインGT-R（BNR34）である。

これら3台を、それぞれの特性を生かしながら、このバンピーなコースに合うようにセットアップしてみた。コントロールしやすく、安定して速いタイムが出せるはずだ。

MAZDA RX-7 (FD3S)

軽く小さいロータリーエンジンが、FRの高いコントロール性能をさらに引き上げている。最強のコーナリングマシンだ。

HONDA NSX typeR (NA2)

重いエンジンを前後輪の間にレイアウトした恩恵はすさまじく、切り返すコーナーでは良好な操作性を発揮する。

NISSAN スカイライン GT-R (BNR34)

強力なエンジンパワーを路面に確実に伝えるオールホイールドライブにより、車重の重さをカバーしている。

曲がる性能を生かせ！ FD3S

パワーが増すと、トルクの増加からよりテールが滑りやすくなる。この不安定さをいかに解消するかがポイント。滑るきっかけとなる力がタイヤに過度に伝わらないように、サスペンション、ダンパーを柔らかめにして、そのシビアさを解消しよう。

	項目	設定
セッティング	ブレーキ	制動力UPレベル3
	タイヤ	サーキットタイヤ・ソフト
	スタビライザー・フロント	スーパーハード
	スタビライザー・リア	標準
	軽量化&剛性UP	ボディ・レベル3
	ファイナルギア	SUPER LOW
ダンパー&スプリング	スプリング・フロント	Soft3
	スプリング・リア	Soft3
	ダンパー・フロント	Hard3
	ダンパー・リア	Hard3
	車高・フロント	Low5
	車高・リア	Low2

しなやかな足回りに NSX typeR

元々足回りが硬いために非常に跳ねやすいので、サスペンションは柔らかめに、ダンパーを硬めにして、跳ねにくくも締まった足回りにする。加えてフロントの車高を下げ、前輪への荷重移動をしやすくして、より旋回性能を上げてみよう。

	項目	設定
セッティング	ブレーキ	制動力UPレベル3
	タイヤ	サーキットタイヤ・ソフト
	スタビライザー・フロント	スーパーハード
	スタビライザー・リア	標準
	軽量化&剛性UP	ボディ・レベル3
	ファイナルギア	SUPER LOW
ダンパー&スプリング	スプリング・フロント	Soft4
	スプリング・リア	Soft5
	ダンパー・フロント	Hard5
	ダンパー・リア	Hard5
	車高・フロント	Low5
	車高・リア	Low1

車体の重さを利用 GT-R

狭く低速コーナーがあるこのコースには不向きに見えるAWD。しかし、曲がりにくさは足回りを柔らかくすることで対応。車高を落としてシビアなマシンにセッティングして、RB26DETTのパワーを生かし、ほかのAWDを圧倒してみよう。

	項目	設定
セッティング	ブレーキ	制動力UPレベル3
	タイヤ	サーキットタイヤ・ソフト
	スタビライザー・フロント	スーパーハード
	スタビライザー・リア	ハード
	軽量化&剛性UP	ボディ・レベル3
	ファイナルギア	SUPER LOW
ダンパー&スプリング	スプリング・フロント	Soft8
	スプリング・リア	Soft8
	ダンパー・フロント	Hard5
	ダンパー・リア	Hard5
	車高・フロント	Low7
	車高・リア	Low6

アルカディアカップ情報

6月に開催されるアルカディアカップの情報をお届けしよう。レギュレーションは以下の通り。

- ●車：全車種（チューンド限定）
- ●コース：超上級C順走
- ●モード：タイムアタックモード
- ●期間：6月15日～6月30日

今回紹介＆攻略している通り、超上級Cはマシンの選択、並びに足回りのセッティングでタイムが大きく変化するコースだ。やり込むコトはもちろんのこと、上に掲載した記事を参考にして、最速タイムをたたき出せる車＆セッティングを見付けてほしい。

また、4回目の入賞者も併せて紹介するぞ。今回は各部門の上位入賞者だけでなく、「キリ番賞」の上位9名（10位～90位）を掲載しよう。ほかの入賞者やレースの詳細は、下記の公式サイトに掲載されているぞ。

公式サイトアドレス
http://battlegear.net/

アルカディアカップ4thラウンド上位入賞者発表！

順位	プレイヤーネーム	使用車種	ポイント
総合1位	TAXI	RX-7[FD3S]	16277
6速MT1位	Q	RX-7[FD3S]	15117
AT1位	0209	NSX typeR	15848
簡単AT1位	0209	FAIRLADY Z	11057
キリ番10位	85KK	LEVIN[AE85]	15348
キリ番20位	0007	RX-7[FD3S]	14690
キリ番30位	REZI	INTEGRA[DC5]	14298
キリ番40位	0209	RX-7[FD3S]	13922
キリ番50位	ZZW3	MR-S	13445
キリ番60位	TRK	FOCUS	13187
キリ番70位	N.A	IMPREZA WRX TypeR	12888
キリ番80位	NB8C	ROADSTER RS-Ⅱ (MX-5[04])	12644
キリ番90位	TRK	LEGACY B4[BL5]	12409

カンピオーネが選ぶ ポジション別人気選手に加えて ニューバージョン情報!

ついに発表となった『WCCF』の新バージョン。アルゼンチンやブラジルといった南米のクラブが登場するようだ。となると、排出されるカードの枚数は過去最高になる!? 今回はその新バージョンの情報に加え、全国大会で多くの監督に起用された選手をポジション別に紹介。トッププレイヤーから支持を集めた選手をチェックして、自分のチーム作りに役立ててほしい。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2005-2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年8月17日(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

大会出場者が選んだ レア&レギュラー人気選手

CUP WINNER'S CUP 6thに出場した監督が起用した選手を、カードに記載されたポジション別に区分して人気選手を調べてみた。強いチームにはどんなレギュラー&レアカードが入っているのか、参考にしてほしい。

FW フォワード編

カテゴリー	使用数	選手名
レア	19	フランチェスコ・トッティ
	15	アンドリー・シェフチェンコ
	12	ロナウジーニョ
レギュラー	20	アドリアーノ
	12	マルコ・デルヴェッキオ
	8	アルベルト・ルケ

レアカードが多く使われたポジション。それだけ、点を取るのが難しいということなのか……。トッティやロナウジーニョなど、ストライカーとしてもWGとしても機能する選手が人気を集めた。やはりサイドから崩す、という戦術が得点への近道のようだ。

レギュラーカードはアドリアーノの人気がダントツ。OFF、POWなどの数値が高く、人気を集めたのもうなずける。フレッジやサハの使用数が少なかったのは意外？

大会では右WGとして起用されることが多[illegible]

MF ミッドフィールダー編

カテゴリー	使用数	選手名
レア	9	パヴェル・ネドヴェド
	8	ジネディーヌ・ジダン
	5	スティーブン・ジェラード
レギュラー	20	ジェンナーロ・ガットゥーゾ
	15	ステファン・アッピア
	12	ジュリアーノ・ジャンニケッダ

全国大会では、トップ下を置かないフォーメーションが比較的多かったこともあり、レアカード使用数が少ない結果となった。その中でトップはネドヴェド。[illegible]

レギュラーカードで人気を集めたのがガットゥーゾ。このガットゥーゾをはじめ、どちらかというとディフェンシブな選手が上位に食い込んだ。[illegible]にDFをコンバートする監督も多く、[illegible]ポジションとなった。

DF ディフェンダー編

カテゴリー	使用数	選手名
レア	16	ファビオ・カンナバロ
	12	アレッサンドロ・ネスタ
	10	パオロ・マルディーニ
レギュラー	28	コロ・トゥーレ
	16	ビリカ
	16	ジョルシュ・アンドラーデ
	16	マルコ・マテラッツィ

イタリア人選手が上位を独占したレアカードDF。それでもFWに比べるとちょっと少ない結果となった。これはテュラムやデサイーなど、ほかのDFに票が割れたからと思われる。

レギュラーカードではトゥーレがトップ。DEF、SPDの数値がレギュラーカードとは思えないほど高く、[illegible]としても十分[illegible]するユーティリティ性を[illegible]。ほかにも[illegible]やアレックスが人気を集めるなど、DFは[illegible]レギュラーカードの多いポジションといえるだろう。

ついに新バージョン発表！　その名は
WCCF
インターコンチネンタルクラブス
2006-2007

『WCCF インターコンチネンタルクラブス 2006-2007（以下IC 06-07）』と名付けられた新バージョンには、『EC 05-06』に登場したヨーロッパ6カ国に加え、アルゼンチン、ブラジルといった南米のクラブも登場する。また、LINDBERGH基板を使用しALL.net対応となったことで、リアルタイムネットワーク対戦が可能になったのだ。

ここでは公開されたサテライト画像を交え、判明した『IC 06-07』の情報をお伝えしていくぞ。なお、稼働時期は、今年の秋が予定されている。

モニター

ワイド化されたモニター。『EC 05-06』までのモニターと比べてかなり広い範囲が表示されるようになった。モニター自体の表現力もアップしており、臨場感あふれる試合映像が楽しめるぞ。

戦術指示ボタン プレスボタン（中）

戦術指示ボタンとプレスボタンに関しては変更は無い。右上にあるのはデータ表示ボタンだ。

キープレイヤーボタン

『IC 06-07』から採用される「キープレイヤーシステム」。試合のキープレイヤーに指名したい選手を、このボタンによって決定する。まだその効果や使命回数などは分かっていない。

シュートボタン（左） キーパーボタン（右）

シュートボタンとキーパーボタンに関しても大きな変更は無いようだ。キーパーボタンを押すことで可能だった「シュートキャンセル」が『IC 06-07』でできるかどうかは、現時点では不明。

そのほかにも……

まず、ALL.net対応になって可能となったリアルタイムネットワーク対戦では、レギュラーリーグをプレイすることになるようだ。また監督室だけでなく、グラウンドやミーティングルームなどでコミュニケーションを深められるようになった。場所の違いによる効果や呼び出せる回数といった詳細は判明し次第お伝えする。

闘劇'07 韓国予選リポート!

鉄拳

4月28日～29日にかけて海の向こうで開催された、「闘劇'07」韓国予選の模様を徹底リポート!! 激戦を制し、闘劇出場権を獲得した2チームに迫る!!

Text:タケヤマ

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日(稼働中)
使用基板	SYSTEM256

予選

4月28日～29日にかけて開催された予選では、韓国全土から集まった30のチームを6チームにふるい落とす闘いがあった。驚くべきは、予選に参加したチームの平均レベルの高さ。「qudans」（デビル）、「NIN」（スティーブ）、「200won」（アンナ）という韓国屈指の実力者がそろった【TEAM KOREA】でさえ、ベスト6に残ったのはほとんど奇跡という状況だった。

このほかに、ベスト6に残ったチームは、①「闘劇'06」にも出場した「冷麺星人」（ロジャー）を擁する【地球代表】、②今や韓国では「『DR』からバージョンアップしなければだれも倒すことができない」とまで言われているという「Knee」（ブライアン）が一騎当千の活躍を見せる【アンチ胴抜き】、③コンボ職人の「Engineer Jr.」（ロジャー）の大活躍で勝ち進んできた【オレンジ】、④「qudans」の鉄拳の師匠「ソヨンドリ」（デビルジン）と韓国最強のレイヴン使い「Kid Jin」が手を組んだ【お酒飲めません】、⑤「HAN」（スティーブ）、「CLOUD」（ロウ）という鉄拳王（黒）コンビが光る【お兄さんたち】という顔ぶれ。

どのチームも闘劇'07FINAL出場に値する実力を持っており、決勝リーグの結果は全く予想できない状態に。……そんな中、韓国枠2枠を決める最後の闘い、決勝リーグの火蓋が切って落とされた。

[illegible]予選は「N1N」のホーム、「GREENゲームセンター」で開催された。狭い店内に、鉄拳は[illegible]と12セット[illegible]

出場チームに多かったのは、デビルジン、スティーブ、アンナ。いろいろなキャラが見られる日本と比べると、やはりガチ志向？

決勝リーグ

決勝リーグは、全6チームによる総当り戦。相手チームのメンバーを2周（のべ6人）倒せば勝ちとなるルール。

決勝リーグで最も目を引く活躍を見せたのは【地球代表】の「冷麺星人」。【TEAM KOREA】戦では結果的には敗北してしまうものの、「冷麺星人」一人で「qudans」、「NIN」、「200won」を3人抜きし、その実力の高さと爆発力を見せ付けた。【地球代表】は、「冷麺星人」が一気に相手を倒し、安定感のある「Help Me」（リー）と「G-unit」（ジャック5）が着実に勝利を重ねていくというパターンで、【TEAM KOREA】以外の4チームに全勝！ 4勝1敗という堂々の結果を残し、「闘劇'07」出場権を獲得した。

優勝候補に挙げられていた【アンチ胴抜き】は、「Knee」が【TEAM KOREA】の「qudans」、「NIN」、「200won」、「NIN」（※2周目）を4人抜きするなど圧倒的なマンパワーを発揮するが、チームメイトの「BORAMI」（シャオユウ）、「tongbal.love」（デビルジン）が思い通りの力を出せず、2勝3敗という結果に終わってしまう。

【TEAM KOREA】と【お兄さんたち】は3勝2敗で並んだが、「NIN」が接戦をものにして勝利数を稼いだ【TEAM KOREA】がポイント差で2位に。ギリギリのところで、「闘劇'07」出場権を手にすることとなった。

冷麺星人はロジャーで[illegible]本コンボを[illegible]にして[illegible]ダメージ[illegible]

横転受け身には二段後転受け身にはサイドライトドロップキック（[illegible]）が当たるため、[illegible]方だ。

闘劇'07韓国予選 決勝リーグ表

	地球代表	TEAM KOREA	アンチ胴抜き	オレンジ	お酒飲めません	お兄さんたち
地球代表		× 3-6	○ 6-2	○ 6-0	○ 6-3	○ 6-3
TEAM KOREA	○ 6-3		× 2-6	○ 6-0	○ 6-2	× 3-6
アンチ胴抜き	× 2-6	○ 6-2		× 3-6	○ 6-4	× 5-6
オレンジ	× 0-6	× 0-6	○ 6-3		× 3-6	× 4-6
お酒飲めません	× 3-6	× 2-6	× 4-6	○ 6-3		○ 6-1
お兄さんたち	× 3-6	○ 6-3	○ 6-5	○ 6-4	× 1-6	

TEKKEN 事典DR

韓国のデビルジン使いは、相手を[illegible]近くで[illegible]かしたときに、[illegible]～相手を壁高所に張り付け→最速風神拳[illegible]→[illegible]を決めていた。
「Kid Jin」（レイヴン）は、トルネードディザスター（しゃがみ中に[illegible]）→ハーデスヒール（[illegible]）を動いてくらった相手に、前ダッシュから[illegible]を出していた。その[illegible]に対して[illegible]ヒットする。

闘劇'07韓国予選で見られたテクニック

レイヴン最新デスコン

「[illegible]」は、[illegible]で相手を浮かせた後に、[illegible]〜フライングコークス[illegible]〜フライングコークス[illegible]ダッシュ[illegible]フェイク[illegible]というコンボを決めていた。

[illegible]

起き上がり下段キックからの追い打ち

「qudans」は、起き上がり下段キック[illegible]がカウンターヒットして相手からダウンを奪ったときに、前ダッシュ[illegible]シットスピンキック[illegible]で追撃していた。

シットスピンキックが「ダウン中の相手」にヒットした場合は、[illegible]により「[illegible]を取ろうとすると[illegible]になる」という[illegible]ので、ここで受け身を取る相手には、ダウン攻撃にもなる下段[illegible]

[illegible]を軸に、前ダッシュからの[illegible]や[illegible]などを使ってローリスクな攻めを展開できる。

[illegible]

闘劇'07韓国代表チームインタビュー

【TEAM KOREA】

――長いリーグ戦、お疲れさまでした。出場決定おめでとうございます。

NIN ありがとうございます。今回のメンバーは、元々は同じチームではなかったのですが、実力が高い人を集めて組みました。ですが、正直言って、勝つべくして勝ったというより、一番下から2位まで奇跡的に勝ち上がっていったという気分でした。

――第五回軍総杯以来の大きな大会となる闘劇'07ですが、参加する意気込みをお願いします。

200won 出場権を獲得できて、とてもうれしいです。国の代表として参加するので、責任感を持っていい試合をさせてもらいます。

NIN 闘劇には3回目の参加になりますが、今の韓国では自分より強い人や自分くらい強い人もたくさんいるので、韓国代表というよりは、運よく出場権をいただいたという感じです。出るからには一生懸命頑張ります。

qudans 【TEAM KOREA】という名前で参加するからには、韓国の鉄拳の力を見てもらいたいと思います。あとは、せっかく皆が集まって大きな大会をやるんだから、楽しく試合をしたいと思います。

左から「200won」「qudans」「NIN」。第五回軍総杯で韓国代表を優勝に導いた立役者二人に、「闘劇'05」優勝者を加えたこのチーム……もはや死角は無い!?

【地球代表】

――優勝おめでとうございます。

G-unit 信じられなかったですね。正直言って、ビックリしました。

冷麺星人 優勝できるとは思っていませんでした。でも、今からもっと練習して、もっと素晴らしい闘いを見せたいと思います。

Help Me 予選では実力を出せずチームメイトに迷惑をかけましたが、決勝では実力を出すことができました。これからも頑張ります。

――3人とも韓国では珍しいキャラを使っていますが、そのキャラを選んだ理由は?

G-unit 兄からジャック5を勧められて、それからジャックだけを使って強くなりました。そのジャック愛で今回も出場しました。

冷麺星人 『鉄拳5』ではロジャーJr.がとても強くて、それから使っているんですが、『DR』で弱体化してから「ロジャーは弱い」と言われ続けたのがイヤで、「ロジャーにはこういう可能性がある、ロジャーの力を見ろ!」という気持ちでここまでやってきました。

Help Me 最初は、ジンを使いたかったのですが、カードを作るときに間違えてリーを選んでしまったんです。カードが結構高いので作り直さずにそのまま使っているうちに、ある瞬間、リーがうまくなって、そのまま使っています(笑)。鉄拳を始めたのは『5』からです。

――闘劇'07への意気込みをお願いします。

冷麺星人 去年は緊張して実力を出すことができませんでしたが、今年は頑張ります。

G-unit 大きな大会には出たことが無いのですが、日本でも頑張りたいです。

Help Me 今年の大会では、ずっと前から見たかった日本のプレイヤーを見て、勉強して、そして対戦したいです。

左から「Help Me」(20)、「冷麺星人」(22)、「G-unit」(18)。平均年齢20歳という若さあふれるチームだ。実力を発揮できれば、「闘劇'07」での活躍は間違い無い。

タケヤマが見る【地球代表】インプレッション

Help Me (リー)

ワンツーパンチ、ミストウルフコンビネーション([illegible])、シルバーロー([illegible])を主体とした、非常に丁寧なスタイル。バクチ要素の高い技は使わず、上記の技とスカしからの反撃で相手の体力を奪っていく。

投げ抜けがうまく、非常にガードが固いプレイヤーだ。

冷麺星人 (ロジャーJr.)

アニマルラッシュ([illegible])のカウンターをひたすら狙うスタイルで、大きなスキが無い。

勝負どころでの大胆な行動の成功率が高く、いったん相手を浮かせたらミスの無い壁コンボで一気に試合を終わらせる。対戦相手は皆、壁無しステージを選んでいた。

G-unit (ジャック5)

ハンマーラッシュ1発止め(しゃがんた状態で[illegible])でけん制し、ハニッシュメントトロップ([illegible])とスカしからの[illegible]でダメージを与える、俗に言う「セコい」スタイル。

奈落払い([illegible])にロケットアッパー([illegible])で反撃するなど、細かい点でうまさが光る。

ステップガードの三つのメリット

縦斬りは回避できる

ステップする方向と相手の技のモーションに左右されるが、大抵の縦斬りは避けることができる。相手の攻撃の強い方向と弱い方向を把握して、弱い方向へとステップガードしよう。

下の写真は、ティラがⒶⒶを出したがガードされてしまったので、時計回りにステップガードをした瞬間。雪華は中段の縦斬りである◆or◆Ⓑを返すが、ティラはステップでこれを避けている。後は反撃技をたたき込もう。

ⒶⒶをガードされた後、時計回りにステップガード。雪華の◆or◆Ⓑは時計回りに弱いので回避できる。

発生の遅い攻撃はガード

すでに触れた通りステップの後半部分はガードすることができる。そのため、発生の遅い攻撃は避け切れなかったとしてもガードが間に合い、リスクを低く抑えられる。

写真は、先ほどと同じくティラのⒶⒶがガードされて時計回りにステップガードしたところ、雪華が⇨➡Ⓐを打ち返してきた場面。避け切れなかったものの発生が早くないのでガードが間に合っている。

写真と同じ状況で、雪華が⇨➡Ⓐを出すとこうなる。発生が遅ければガードに間に合うのでローリスク。

カウンターにならない

ステップか 8WAY-RUN かを問わず、横移動中に横斬りをくらうとランカウンターという種類のカウンターヒットになる。しかし、ステップガードを仕込んでおけば、ガードのできないステップ前半部分に横斬りをくらってもカウンター扱いにならない。

ⒶⒶカウンターヒットからコンボがつながるタキのようなキャラを相手にするときは、まさに必須テクといえるだろう。

Ⓐは早すぎてガードが間に合わなかったが、ノーマルヒット扱いになるのでダメージが少なく済む。

実戦でステップガードを活用しよう

二択回避に使用する

ステップガードを利用することで、横斬りで受けるダメージを減らしながら二択回避をすることができる。カサンドラのⒶⒶをくらったら、反時計回りにステップガードを仕込んでみよう。⇧Ⓑと⇩Ⓚの二択は両方スカして反撃をたたき込めるし、横斬りが来てもノーマルヒットになる。

前ページで取り上げた御剣の二択も、時計回りに「ステップガードしゃがみ」すれば二択回避になる。時計回りに動くことで⇧Ⓑを回避し、Ⓚはかわし切れないので、しゃがみガードに切り替えるという仕組みだ（ただし1P側と2P側で差が出ることがあるので欄外を参照）。

ⒶⒶをくらうと不利になるので、暴れは禁物。でも単に固まっていては崩されるのでステップガードを仕込もう。

反時計回りステップガードで、低リスクに⇧Ⓑを回避できる。空振りを確認次第スカし確定を決めていこう。

くらうとカサンドラの攻めが続いてしまう⇩Ⓚも同時にかわせる。⇨➡Ⓐはくらうが、ノーマルヒットなら安いものだ。

リングアウトを防ごう

ステップガードは不利なときの防御手段だけにとどまらない。特にリング際では低リスクな位置取り手段としてステップガードが不可欠だ。リング中央の安全な位置まで移動でき、横斬りが来てもガードできるので、安全にリング端を脱出できる。落とされては元も子も無いので、危険な位置ではステップガードを心がけよう。

もちろん、リング際で不利になってしまったときもステップガードが最適な場合が多い。ステップガード中はランカウンターにならないので、8WAY-RUNや通常のステップよりもリングアウトの危険を減らせるぞ。

リング端ではまず有利状態を確保し、そこからステップガードで脱出。リングアウトする投げ技は必ず抜けよう。

有利になったからといって手を出して自爆しないように！　リングアウトは即死を意味するので、極めて慎重に動こう。

ジークフリートの⇩Ⓚがヒットし、続く⇨Ⓐが横移動を捉えてリングアウト。この位置に追い詰められると苦しいが

ステップガードにしていれば、ランカウンターにならないのでリングアウトを免れることができるのだ。

SCⅢ事典

闘劇&新Ver.と まだまだ熱いぞ!!

各地の強豪が続々と本戦出場を決め、次第に盛り上がりを見せてきた「闘劇'07」。バージョンアップを間近に控え、今後のキャラ情勢を見据えた闘い方が必要不可欠⁉　新バージョン研究には P56 からの攻略記事を参照してほしい！

EVENT アルカディア&セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」4月編

組み手情報も今月で既に4回目。今回は、4月の長崎&福井で開催された「組み手の旅」結果と勝利プレイヤーを紹介しよう。

多数の強豪を擁する長崎。ちび太相手に6勝を挙げている右の表を見れば、その強さのほどが分かるだろう。午前中に参加整理券がすべて無くなってしまうなど、VF&イベントへの熱意・姿勢はホンモノだ！

福井では、12歳、13歳という若いジュニアプレイヤーが、ちび太相手にファイナルセットまで持ち込むなど、将来有望をアピール。数年後のバーチャ業界は福井に注目すべし……⁉

■6月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
6月23日(土) 15:00〜	セガワールド 有明プラザ (熊本県)	http://location.sega.jp/loc_web/sw_ariakeplaza.html
6月24日(日) 15:00〜	ハイテクセガ 北谷プラザ (沖縄県)	http://location.sega.jp/loc_web/cs_chatan.html

■勝者コメント(長崎会場)

リングネーム	キャラ	コメント
きんぐじょ〜	ラウ	ラウ愛してます。
みー	パイ	キングジョー愛
kotobuki	ベネッサ	香椎四中をヨロシク！
いなか	レイ	やりましたよ たけちさん
ま〜に	ブレイズ	四中をなめんなよ!!
らもそ	ゴウ	ゴウ愛してます。

■勝者コメント(福井会場)

リングネーム	キャラ	コメント
らぶらど	ラウ	No Comment

組み手イベント参加プレイヤーの皆さん、店員さん、お疲れ様でした。また近隣で開催された際にはよろしく！

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜

きんぐじょ〜

みー

kotobuki

いなか

ま〜に

らもそ

らぶらど

※写真OKの了承をいただいたプレイヤー方のみ掲載しています。

EVENT INFO 『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

ちび太です☆　今月のお店紹介は、九州は博多の「ゲームランドグリーン」です。VFRカップ戦「グリーン杯」の舞台として、昔から九州の強豪どころが集まるお店として有名です。

『VF5』は対戦台4セットで、火曜&土曜は対戦が盛んとのことです。常連さんは右の写真にあるように九州でもトップクラス。「戦争屋」、「NineStates」といった有名チームのメンバーで盛り上がっているとのことでした。あ、それから元・東京の強豪「拝人」も来るみたいです。

交通は鹿児島本線・竹下駅から歩いて10分程度。九州の人で、レベルの高い対戦にもまれたくなったら、ぜひ行ってみてくださいね☆

写真左から「フィリックス」、「ボッキアキラ」、「チャイナットQ」、「オツナミ」、「ミニマム」。九州オールスターともいえるメンツが集まる！　九州といえば数々の強者を輩出した土地としても有名。

バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！　メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

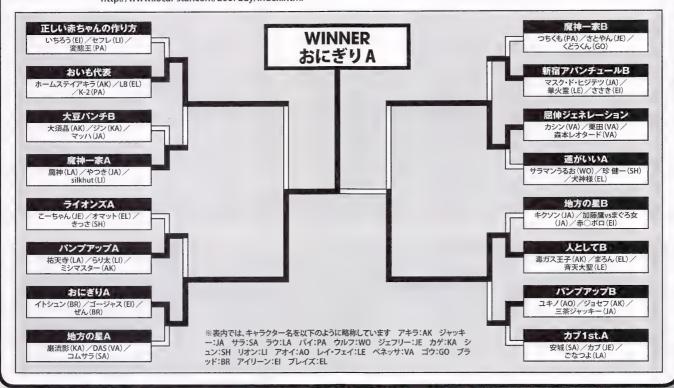
黄金週間の激闘!!
2007 東京ベイエリアカップ Vol.4 RESULT

Text:Ｙ

新規組が数多く参加する中、全36チームを集めて盛大に開催されたベイエリアカップVol.4。序盤、注目を独占したのが、まさかの「親方（栗田）」！ 脂の乗った「磁石」、「マグナム」、「矢永」を“ごんぶと系3タテ”に切って取り、往年の輝きっぷりを見せ付けるサプライズ！ まんざらでもないリアクションが充実感を物語る（笑）。

そのほか、トップをひた走る【大豆パンチ】が初の予選落ち、前回Vチーム【運がいい】も決勝トーナメント1回戦敗退など、荒れ模様。しかしそんな中、“ダブルBR”という異端な編成チームが極上の安定感を誇り、ついにファイナル進出。この日のMVP的活躍を見せた「ぜん」のブラッドがここでも2タテをかまし、最後は「ゴージャス」が締めて初出場【人として】に引導をわたす！ あからさまなシナジー効果により【おにぎり】今季2度目のV達成!!

EVENT INFO

問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
2007 東京ベイエリアカップ特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007bay/index.html

EVENT

名だたるリオン使いが新宿に大集結!?
ちび太のぶらり組み手の旅・番外編 第一回リオンオフ会概要

来る7月21日（土）、『バーチャファイター5』では初となる大々的なリオンオフ会が開催されることになったぞ！

今回はタイトル一新、セガ協力の元「ちび太のぶらり組み手の旅・番外編」と題したこのイベント。ちび太を中心とした強豪リオン使いの参加が続々決定している。

ざっと例を挙げると、「ちび太」はもちろんのこと、ごぞんじ“天龍”「ふ〜ど」、「アルマジロ弟」、リオンにメインキャラ戻した「ρε」、若手のエース「すぐる」など、そうそうたるメンバーが参加を表明しているぞ。さらに！ 当日はスペシャルゲスト（？）として、実況にセガの大会ではおなじみ「セクシー斉藤」氏が駆け付けてくれるとか。生で「まさに！ 圧・倒・的!!」が聞けるかも!?

場所は、東京のバチャっ子にはおなじみ新宿駅から徒歩3分という好立地の「クラブセガ新宿西口」。参加希望の方は、当日13時までに現地で受け付けを済ませてほしい。なお、今回は“メインキャラがリオンの人”が参加条件となるので、気を付けてほしい。

イベント内容は、シングル戦とランダムでチームを組む3on3の大会を予定。「ちび太」や「ふ〜ど」と組んで出場できるかも!? 全国のリオン使い諸君、7月は新宿へ集合!!

有名リオン使いが協力して実現した、「VF5」では初となる大がかりなオフ会。遠方からの参加も大歓迎！（写真は以前開催された際のもの）

ゾルゲ大全集（下）
超絶コミックがついに出撃!!
初回限定特典
上巻 絶賛発売中!!
A5判／288ページ
定価:1,300円
ISBN4-89637-237-9
ゾルゲ市蔵 主題歌集CD付!!
ゲームサウンド・アーティストが集結！
【参加アーティスト】（順不同、敬称略）
金子剛／光吉猛修／小山健太郎／並木学／ゾルゲ市蔵
収録作品
◯「横綱大社長」
◯「吉田松陰」
◯「妄想ミイラルゲプレゼント」
「究極バカゲーマームサシ」「必殺みなごろしジャガー拳」など、人気作品を完全網羅！上巻を越える304ページで登場!!
A5判／304ページ／CD付初回限定版・予価:1,899円／ISBN978-4-89637-249-6
6月5日発売予定!!
※地域によって発売日が多少前後する場合がございます。
ファミダス キャラクター編
マリオ・アーサー・ワルキューレ……僕らを楽しませてくれたファミコンキャラたち。人気キャラ100人のウンチク話を詰め込んだ、キャラクター事典ついに登場！
B6判／152ページ／定価:1,260円
ISBN4-89637-229-8 C2076
ファミダス ファミコン裏技編
無敵やパワーアップ技など、懐かしのファミコン裏技が大集合！特別企画として、隠れキャラの生みの親「ゼビウス」遠藤雅伸氏と、ウソ技の生みの親「ファミマガ」M・W岩井氏のインタビューを収録！
B6判／136ページ／定価:1,200円
ISBN4-89637-238-7 C2076

ゲーム屋人生 〜名越武芸帖〜 著者 名越稔洋
「龍が如く」の生みの親であるクリエイター名越稔洋が6年に渡り書き記した珠玉のエッセイがここに!!
四六判／232ページ／定価:1,100円
ISBN4-89637-239-5

はじめてのファミコン
「はじめてのファミコン」略して"はじファミ"！ ファミコンを知らない今どきの子どもに、当時の名（迷）作ゲームを遊ばせたら一体どんな反応を示すのか？ 20年の時を超えて、ジェネレーションギャップが生み出した新たな真実とは？
B6判／160ページ／定価:1,050円
ISBN4-89637-210-7 C2076

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

あさき 劇白インタビュー

今回はファンお待ちかね、あさき氏のインタビューをお届けするぞ。そのほかBEMANIシリーズの情報満載のコーナー、BEMANIニュースヘッドラインも拡大版で掲載！

音楽との出会い

――音楽を始めたのはいつごろなんですか？

あさき　もうこれ言うの3回目くらいになりますけども。始めたのは中学生のときですね。たぶん。えーっと、モテるためにはどうも音楽やらなあかんなと。そんな感じですー。んで、はじめは一人で家にあったギターをぼろぼろ弾いてたんですけど、しばらくして僕、ベース買ったんですよ。

――あれ？　ギターじゃない（笑）。

あさき　当時、ギターとベースの違いもよく知らなかったです。「バンドやるぜ！」つって友だち集まったはいいものの、ギターはすぐ取られちゃったんですよね。んで雑誌とか見てたら、ベースがかっこいいんですよ。長いし細いし。しかもよく見たら弦4本だし。そのとき「やべ、多分簡単や！」とか思ってベースの音がどんなんかも知らずに買いました。通販で（笑）。ギターみたいな音が鳴るんかなーと思ったら何かめっちゃ太いワイヤーみたいなのが付いてて、ボーンって。「これ何するやつやねん！」みたいな。そこで初めて「ベースって低い音出るんやっ！」っていう天才的な発見を。

――なるほど（笑）。バンドを組んでから、音楽活動はそのまま続けていたんですか？

あさき　そうですね。高校のときに、イッチョ前にちょくちょくオリジナルみたいなのもやり始めて、家の近くのライブハウスでやったりやらなかったり合コンしたりアレしたり××で。んでいろいろあって、高校出てからがっつりやってました。がっつりやってる気になってました。欲と愛憎にまみれた人たちと遊んだりで、楽しかったです。こんなもんでいいすか（笑）。たいした話題無いっすよ。

――その後BEMANIシリーズに携わったきっかけは？

あさき　高校出てからね、とりあえずインディでコソコソやってたんですよね。んでまあ、とりあえずどっちかつったら今からじゃねえのってときに、突然メンバーのうちの一人が「なあ、もう何か飽きたわ～。」って言いよったんですよ。俺も前々からちょっと思ってたけど、とうとう言ってまいよった（笑）。結局そのまま満場一致でサクっと解散して（笑）、もうバンドはえ～わ～つって、しばらくダラダラダラダラ遊んでたんですが、いろいろあって、まあいろいろありつつ……たまたまKONAMIの求人見たんですよ。俺、○○○の音楽つ～くろ～、と思って。今考えたら、それ違う会社のゲームやったんですけどね（笑）。んで、インディのときに作ったデモテ2本とCDを送ってみました。課題曲とか作らないと駄目だったんで、持ってたちっさいシーケンサーでニョロっと作って。野球の応援歌とかだったっけなあ。あとダンス系のやつとか。なんかそんなん。まあ、とりあえず何か「よろしくお願いしま～す」って履歴書を送ったんです。んじゃ「BEMANIシリーズやりますか？」みたいな。「何それおいちい？」の状態だったんですけど、とりあえず「大好きです。ぜひ。」みたいな。んで今、みたいな。こんな適当なことばっかり言っててていいんですか僕。

――何という運命なんでしょう（笑）。その時はBEMANIシリーズはご存知だったんですか？

あさき　シリーズはご存知なかったです（笑）。ゲーセンでdrummaniaはやったことあったんですよ。お金入れてそっこー落ちて、「こんなんドラムちゃうわ！」ってお決まりの台詞を吐いて。そっから二度とやってませんでした。あかんがな。

――BEMANIシリーズの楽曲はどのようにして作られているんですか？

あさき　基本、こういうの足りてないなあって思うものを作ってます。昔でいうアレが今のコレ、みたいなのとか。言ってる意味分かります？　俺もよく分かってません。自分名義の曲に関しては、最近はある程度、好き勝手やらせてもらってます。昔はワンオブゼムでした。何言ってんか分かりませんけど。

――個々の楽曲の制作方法は？

あさき　僕は先に詞を書きます。漠然と。んで適当にこんな曲作ろうって決めて、そこからその適当に書きなぐった言葉を見ながら、めっさだらだら、ボンボン鍵盤押しながらとかギター弾きながらとか、とにかく適当に弾くんです。それでアンッ！　ときたら一気に作ります。そらもう、夢いっぱいな感じで。

――曲のストックは？

あさき　無いっす。ボツは多いですけど、ストックはしないです。あ、僕ボツ曲がわりと多くて、結構ボツるんですよ。しかもあとボーカル録音で終わりっていうところまで行って捨てたり。結婚前に捨てちゃうみたいな（笑）。やっぱつまんねえ～っつって。

――そのボツになった曲はどこにも使わないんですか？

あさき　使わないです。今回は「鬼言集」も「つばめ」もそうやったんですよ。特にIIDX作ってるときは、ホンマにボーカル録音手前で歌詞まで書いて、さあボーカル録るぞっていう日の朝に「やっぱやーめた」って感じでした。原因はいろいろあったんですけど、とりあえず、なんかしょーもない曲やなって思っちゃったんで。んでディレクターと相談して、時間無かったんですけど、間に合うなら……って条件でもっかい作り直したんです。なんかね、駄目だなって思っちゃうともう駄目なんですよ。

あさき
ギタドラ、ポップン、IIDXシリーズと幅広く楽曲を提供するアーティスト。楽曲は、歌詞・曲ともに独特の世界観がある。インタビュー中は気さくにNGワード全開で話してくれるファンキーなお兄さん。

「つばめ」と「鬼言集」

――あさきさん名義の楽曲として今回ポップン、IIDXに収録されている「つばめ」と「鬼言集」について、それぞれこだわった部分は？

あさき　「つばめ」はアレンジとメロかなあ。結構辛かったです。ぜんっぜんアレンジとメロが決まらなかったんですよ。最初すげえ泣いてて、オーケストラで、いかにもって感じだったんですけど、何か、もうそういうのがめっちゃカッコ悪いように思える時期があって。だから、なんとかしてシンプルで、主張し過ぎず、でもかっこよくならんかなあっと思ってて。なんでアレンジも、いらん音は全部捨てて、メロも削って削って、言葉も削ってってやっていって、もうBPMすら変えて、最後に残ったのが、最終のやつです。結局泣いてるし（笑）。

――では「鬼言集」は？

あさき　単純に、カッコイイものを、と思って。まあそれはいつも思ってるんですけど！　さっき言ったみたいに、作り直し決めてから、んじゃ何しよっかなあって相談して、ギタドラやポップンでできなくて、IIDXでできるものって何だろなって考えて。んでこれしかねーみたいな。曲もムービーも、シュールな感じにしますねっつって。洋物っぽい和物みたいな。あー、んでこれ、ギタドラV3で作ってたときのボツ曲だったんですよ。原曲はメロも全然違う、女ボーカルの曲だったんです。なんか、すごいダル汚ーい感じにしようと思って。×××の前で手招きしてるオバハンみたいな（笑）。でもデラのスピーカなら……と思って、アレンジし直して作り直しました。んでさっき、かっこつけてボツ曲使わへんとか言ってたくせにな。前言撤回で！

――早い撤回でした（笑）。ところで、曲のタイトルはどのように決めているんですか？

あさき　タイトルは全部できてからですね。全部でき上がった後に曲を聴きながら、一番適していると思う言葉を考えてタイトルにします。ゲームサイズだと、曲が短すぎて詞が余るんですよ。だからゲーム版は、「どんだけダイジェストやねん」っていうくらいのダイジェストになっちゃうんですね。曲も詞も。その超ダイジェスト版を見ながら、詞を最後まで読んで頭に帰ったときに、「あ、そっか」って分かるっぽいタイトルにしてます。ほんまかいな。あやしいな。

――タイトルに特殊な漢字や言葉を使われている理由は？

あさき　そんな特殊なタイトルなくないですか？　キトくらい？

――古めの言葉が多いですよね。

あさき　かな？　古めっていうか、あれですね。話言葉でないだけっていう。ある程度そっち方面の知識が無いと意味が分からないことが多いと思いますけど、みんな、頑張って訳してメールくれたりとか、カワイイことしてくれたりするんで「日本語の未来は明るいな！」ってちょっと思います。偏ってるけどな。

目指す音楽

――さて、BEMANIシリーズで曲を作ってきて、一番思い出深いエピソードはなんでしょう？

あさき　んー……アルバムですね。この話かっこわりーからあんま言いたくないんですけど。とりあえずスケジュールが無茶苦茶だったのが一番思い出深かったです（笑）。「できるか！」つって一回延期してもらったんですけどね。ギタドラとかの開発も被ってたし、夏やし、暑いし。ギターとかボーカル以外の録音は東京来んとあかんし。そんな感じでちょっと、つーかまじで締め切りがきつくて、結局最後は、寝てると間に合わないっていう状態になったんですよ。むしろ寝てなくても間に合わへん状態で。仕方ないんで、そっから寝ずにリアル5徹くらいして（笑）。人間の限界だと思います、あれは。ギターとか録音しながら寝てるんですよ。でも手は動いてるっていう。天才かもしれん（笑）。それでも結局、もう間に合わへんからっていって、マスタリング日、2、3日なら延ばせることが分かったんで、無理言って延ばしてもらって、集中できるように、寝泊りできるスタジオ押さえてもらって、そこで缶詰状態で作業しました。寝泊りできるっつっても寝てなかったけど（笑）。結局、意識もうろうとしながらギターとかベースとか弾いて、その後にボーカル録りとかTDとか。

――……地獄だ。

あさき　適度に（笑）。途中、腱鞘炎になったんですけど、とりあえず寝てないんで、だんだんひどくなってくるんですよ。だからとりあえず痛み止め飲みまくって、腕は湿布とか氷でぐるぐる巻きにして（笑）。でもまあ、作るって決めたし、グダグダ言っても仕方ねーしみたいな。延期しても待ってくれてる人たちもいたし。「やっぞ！」みたいな。んで、無事出来ました。……いや無事かどうかはわからんけど（笑）。まあなんかそんな感じの制作秘話？　つーんすか。そんなんです。あー、おかげでいい詞は書けたと思います。いろいろ走馬灯とか臨死体験で（笑）。あんときだからこそ作れたものもあるし、まあ、おもろかったからいっかって。マスタリングの帰りの新幹線であさきは死ぬんじゃあないかってみんなにリアルに心配されてたらしいですよ（笑）。そんなんで死なんわ！　死にかけるだけや！

――何というか、思い出深過ぎますね。

あさき　でもすごいたくさんの人に聴いていただいて。みんなにいい作品だねって言ってもらえたんで、作ってよかったなあって思ってます。今は。

――では、あさきさんの目指す音楽とは？

あさき　ゲーム関係無しで作らせてくれるなら、歌劇というか、ロック歌劇というか。オペラっつーんじゃなくて。なんていうんでしょうね。よく分からないです。「鬼言集」とか「蛹兎に告ぐ」とか「神曲」とかでちょろっとやってるんですけど、それに劇みたいなやつを映像と合わせてやりたいんです。ゲームとして遊んで、聴いて見て読んでっていうか。

――それをまとめて一つの作品にしたいと。

あさき　面白いなって、一人で勝手に思ってます。

――では、今のあさきさんの音楽として、集約されている楽曲を挙げるとするならば？

あさき　「神曲」です。あ、あとアルバムに入ってる「雫」。とりあえず今のところは。

――今後変わるかもしれないですからね。

あさき　前言撤回王ですから。

――今後ライブなどのイベントが実現する可能性は？

あさき　あ〜〜、せめて顔だけでも見せてくれっつってよく言われますけども（笑）。まあそれはおいといて。やっぱ僕を好きでいてくれる変な人たちには何か楽しませてあげたいなあって、常々すごく思ってます。最近、いっぱいメールもらうんですけど、そのたびに思います。すごくね、ありがたいんですよ。俺ごときにすいませんって思って。んでまあ思ってるだけで、何もせずに家帰ってゲームの電源入れるんですけど。それがライブなのか、ゲームなのか、トークなのか、みんなで×××なのか。何でもいいとおもうんですが、自分含めて、皆おもろないと意味無いですし。反対に、「あさき外出るの反対！」って言ってるコも結構いるし、それはそれでその気持ちも分かるので、あ、ていうか反対！　とか賛成！　とかいわれても、俺自分でおもろそうって思ったこと以外はやんないですけど、どうせ（笑）。まあ、スレスレの危ういところで、何かおもろいことできたらなあと。もうなんか話全然まとまってないですけども。もう×××するしかないですか。そんな感じで、多分何かするからそんときは遊んでくださいね。多分するとおもう。たぶん……。

――話は変わりますが、あさきさんの公式サイトのデザインはご本人ですか？

あさき　トップデザインは僕ではないですが、イメージを伝えて、描いてもらって、あとは僕がディレクションするって感じです。はじめはもっと壮大にウケるものになる計画だったんですけど、1日目に怒られちゃって。「やり過ぎだ！」って言われて。「何がやりすぎじゃ！　ただピンク色なだけや！　桃太郎色なめんな！」みたいな頭悪い喧嘩して（笑）。うん、いやまあ、あの、プンプンしてる間に何しようと思ってたんだか忘れたし、ていうか今、何の質問でしたっけ？

　サイトのイラストは僕の一発描きです。10秒くらいでオラーっと描きます！　ちょっとうまくないですか？（笑）。日記をメールで送ると、i-revoの人が「今週のイラストを取りにうかがいます」って言って取りに来るんですよ。ノリスケさんみたいな顔して。んで彼が僕の席に来てから描き始めるんです。もうこんなんなって（すごい体勢をとる）。「ウム、本日はコレで！」って渡して。「ありがとうございます」ってドライな顔で言われて。ぜんぜんありがたがっとれへんやないかアンタつって（笑）。そんで、金曜はだいたいそれで家に帰るみたいな。幸せ落ちてないかなあって思いながら（笑）。

――今後もああいう形でサイトが続いていくんですか？

あさき　今後はもうちょっとちゃんとしますよ。え〜っと、[illegible]……。

（2007年5月　コナミデジタルエンタテインメントにて）

細かなことから今後の予定まで、あさき氏に単発質問をぶつけてゆる〜く答えてもらいました！　ではどうぞ。

――好きな食べ物は？
外側がチョコで内側がバニラのアイス
――[illegible]いな食べ物は？
ありません
――利き腕は？
右
――初めて買った楽器は？
初めて？……たてぶえ
――今行きたい場所は？
モンゴル
――音楽に携わってなかったら今ごろ何をしていた？
虫になってたと思います。
――好みの女性のタイプは？
ほっといてくれる人。
――好きな言葉は？
どうでもええわ
――持っている楽器はどれくらい？
ギターが7本、ベースが1本
――お酒は強いですか？
ビールとか炭酸入ってるやつには弱いです。
――好きなお酒は？
フォアローゼス
――今欲しいものは？
炊飯器の何かすごいやつ
――一緒に暮らしているネコはどんなネコ？
毛の長いやつです。
――今後のアルバムの予定は？
作りたいとは思ってます
――今後作ってみたい曲（ジャンル）は？
ロリいやつ（笑）
――これだけはゆずれないということはありますか？
だらだらする時間

BEMANI ニュースヘッドライン

beatnation summit 開催決定!!

予約2,500体で商品化！
IIDX フィギュア第1弾「彩葉」予約開始!!

PS2版『ポップン14』オリジナル新曲は!?

『ポップン15』モバイル版
e-AMUSEMENT サイト公開

『IIDX DistoteD』スコアデータ募集中

djTAKA アルバム＆IIDX14 サントラ
予約を急げ！

白鳥 音乃
BEMANIシリーズの全商品担当広報です。
今月も耳寄りな情報をドドンッとお届け!

私白鳥音乃のブログが開設されました！　ココで気になった情報をもっと知りたい！って人はチェックしてね
音乃のもっと知りたい BEMANI 情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

PS2版『pop'n music14 FEVER！』
気になるオリジナル新曲は!?

PS2版ポップンミュージックの最新作は、80年代のヒットソング「Romanticが止まらない」、田村直美本人がポップン用に歌唱したアレンジ版「ゆずれない願い」など、新曲がいっぱい。さらにee'MALLの楽曲を家庭用初収録の曲を含め、まとめて多数収録！　発売予定は7月12日！

音乃のオススメポイント♪

コナミスタイル限定の特別版は、おなじみレア音源やリミックスなどが入ったV-レアサウンドトラック最新作と特製ヘッドフォンを同梱。今回のV-レアは「オトメルンバ♪」、「踊るフィーバーロボ」をいずれも作者である村井聖夜、八戸亀生裸が自らアレンジしたバージョンなどを収録。さらにファンからのアンケートを参考にした特典が！　スタイルへ急ぐしかない！

PS2版『beatmaniaIIDX13 DistorteD』
発売決定！　スコアデータ募集中!!

PS2版の発売決定にともない、スコアデータの募集を開始しました。収録するデータは、現在全国のアミューズメント施設で稼働中の『GOLD』で、e-AMUSEMENT PASSを使用し、PS2版『DistorteD』に収録予定の楽曲（対象曲）をプレイしたスコア。コナミスタイル限定特別版も間もなく予約開始です。

音乃のオススメポイント♪

PS2版『ハピスカ』発売イベント時にクジで組み合わせを決めた、beatnationアーティストによるコラボレーション楽曲を収録！
「dj TAKA × DJ YOSHITAKA」、「Ryu☆ × Sota Fujimori」、「kors k ×L.E.D.」など、夢のユニットが結成されています！　曲名は……まだヒ・ミ・ツ。発表をお楽しみに～。

スコア募集対象曲の詳細は
家庭用公式サイトへ
http://www.konami.jp/bemani/bm2dx/gs/13distorted/index.html

dj TAKA ファーストアルバム＆『beatmania IIDX14 GOLD』サントラ、予約を急げ！

dj TAKA、待望のファーストアルバムが豪華2枚組でリリースされます！　DISC1は「dj TAKA」を含むさまざまな名義で発表された新旧の名曲をリファインして新規収録。DISC2はbeatnation Records所属アーティストや、彼と親交の深いアーティストがリミックスしたトリビュートアルバムです！

6.29 On Sale　予価：3,150円（税込）

milestone

アーケードで絶賛稼働中の『beatmaniaIIDX14 GOLD』。そのサウンドトラックが、家庭用『beatmania IIDX12 HAPPY SKY』のオリジナル楽曲も収録した2枚組でリリース決定！　きらびやかなジャケットはデザイナーGOLIの描き下ろし。あさきのインタビューで出た「鬼言集」をじっくり聴くチャンスです♪

6.29 On Sale　予価：3,045円（税込）

beatmaniaIIDX14 GOLD ORIGINAL SOUNDTRACK

音乃のオススメポイント♪

①「V」の生ストリングスver.収録！
レコーディングを終えたばかりのdjTAKAに突撃レポート！「ゲームバージョンとは違う生身の人間の息づかいやグルーヴを感じ取れる仕上がりになりそう」とのことです！

②超豪華リミックス陣が参加！
DISC2は、AKIRA YAMAOKA、DJ YOSHITAKA、good-cool、kors k、L.E.D.、NAOKI、Ryu☆、Sota Fujimori、TaQ、TOMOSUKEらによるリミックス！　現在判明しているのは、少年ラジオ（wac）が「A」を、Osamu Kubotaが「嘆きの樹」、dj nagureo が「GRADIUSIC CYBER」、Sota Fujimori が「rainbow flyer new」をリミックス。今後はHPで順次発表されていきます！

③セット購入予約でチケットが当たる！
beatnation summit　-beatmania IIDX premium Live-

ファン待望のIIDXライブイベントの開催が決定!!　beatnation Recordsアーティストがこの夏最大にして最高のイベントをお届けします！　ライブは完全無料招待制です。
その入手方法の一つがこちら。6月29日発売予定の「beatmaniaIIDX14 GOLD ORIGINAL SOUNDTRACK」、dj TAKAファーストアルバム「milestone」のセットを購入した方から、抽選でライブイベントの参加権をペアでプレゼントします。ここで注意！　7月1日までに商品を受け取った方のみ応募できます。**7月1日までに商品を受け取るには6月28日までには必ずご注文を！**
もう一つの入手方法は、『beatmania IIDX14 GOLD』をプレイする方法。
そして、さらにラストチャンスが……。詳細は、6月中旬以降にオフィシャルサイトで公開予定です。

KONAMI konami.jp　コナミスタイル konamistyle.jp　i-revo「BEAT REVOLUTION」http://beatrevolution.i-revo.jp/

フェイバリットキャラクターズⅡDX

順位	キャラクター	得点
1st	緋浮美	【191.5pts.】
2nd	彩葉	【131.9pts.】
3rd	夏天	【119.1pts.】
4th	セリカ	【102.1pts.】
5th	ツガル	【72.3pts.】
6th	エリカ	【68.1pts.】
7th	リリス	【46.8pts.】
8th	鉄火	【42.6pts.】
9th	土偶	【38.3pts.】
10th	リヒト	【34.0pts.】

1st 緋浮美

[illegible]

先月首位に浮上した緋浮美が、今月も首位をキープ！ その人気が一時的なものではないと、大差を付けて2位以下に見せ付けた。連続首位記録保持者の彩葉や人気絶好調の夏天、元祖首位女王のセリカなどが迫る中での、連続首位記録に注目したい！

投票者の声

キレイ!!（岐阜県 Jujuさん）／姉さん大好き！（東京都 バナナ君）／[illegible]千夜さん）／まさに日本的美女！（福島県 S・T君）

フェイバリットナンバーズⅡDX

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【112.9pts.】
2nd	Xepher / Tatsh	【92.7pts.】
3rd	EDEN / TËRRA	【88.7pts.】
4th	零 -ZERO- / TËRRA	【56.5pts.】
5th	CROSSROAD ~Left Story~ / jun with TAHIRIH	【44.4pts.】
6th	snow storm / dj TAKA	【40.3pts.】
7th	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【36.3pts.】
8th	Second Heaven / Ryu☆	【32.3pts.】
9th	VANESSA / 朱雀	【31.0pts.】
10th	The Dirty of Loudness / Tatsh Assault X	【29.4pts.】

1st Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ Zektbach

112.9pts.

先月初登場で2位という快挙を見せた「Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～」が、参戦2回目で首位を獲得!! さらに4位から9位までがすべて『GOLD』新曲に！ ランキングはこのまま一新されるのか、それとも古参の人気曲が意地を見せるか？

投票者の声

カッコイイ！（岐阜県 Jujuさん）／曲調も歌詞もグッときます。（東京都 青い榊さん）／音が良い。（愛知県 SYO！君）／BEGINNERにあってうれしい！（愛媛県 YUO君）

フェイバリットナンバーズGD

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【170.5pts.】
2nd	月光蝶 / あさき	【102.3pts.】
3rd	繚乱ヒットチャート / ギラギラメガネ団	【96.6pts.】
4th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【68.2pts.】
5th	Venus / Tatsh+RayZY	【62.5pts.】
6th	斃死に告ぐ / あさき	【51.1pts.】
7th	CaptivAte～誓い～ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【45.5pts.】
8th	MODEL FT2 / Mutsuhiko Izumi	【42.6pts.】
9th	魔法のタルト / Twinkle☆berry	【39.8pts.】
10th	ZENITH / TËRRA	【28.4pts.】

1st ヒマワリ RIYU from BeForU

170.5pts.

今月も首位は「ヒマワリ」。その人気を見るに、『V4』登場まで揺らぐ可能性は……？ そして「斃死に告ぐ」や「Venus」、「繚乱ヒットチャート」などの人気曲が、僅差で人気曲「月光蝶」を追いかける状況も変化無しだ。『V4』登場までに2位以下はまた荒れそう⁉

投票者の声

この曲をプレイするか迷ったら、この曲です。（福島県 TAKEHARU君）／やっぱりBeForU好き！（徳島県 えむず君）／ギタドラシリーズの人気曲！（新潟県 中村プレスリー君）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

ⅡDXやGDを1日でもプレイしないと落ち着かない！ そんな熱い想いを受け止める「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、読者の皆さんからの投票を常時お待ちしています。

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」では、まさに「GOOOOOOOLD!!」と叫ぶに相応しい「GOLD」ラッシュが展開中！ 両部門の首位を獲得した今、まさに「GOLD」の時代⁉ 「フェイバリットナンバーズGD」では、じわじわと人気を集めつつある解禁曲に要注目。さらに『V4』の気配も、近付いているようで……？

投票は本誌アンケートハガキの下にある、「自由欄」からしてください。3部門のそれぞれに、自分の中での1位～3位を決めて同時に投票できます。もちろん1部門の1位のみなどでもOK！

投票対象へのコメントも書いてもらえるとうれしいです。今回も投票者にのみに特別抽選枠を設けた、BEMANIグッズプレゼントをご用意しています！

『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE GOLD』と、『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』をセットにして、2名様にプレゼント！

いーとしさーと～せつーなさと～なんやかんやで～♪ こんにちは、よしくん海賊団の人からバトンをもらったTOMOSUKEです。

さて、世間はすっかり春だね。気温もぽかぽかしてきて天気もいいので、まさにゲーセン日和な日が続くよね！ ね？ そういうときは迷わず、レッツ・アドベンチャーですよ。pop'nでピクニック気分の曲探し冒険譚だ！ お弁当持った？ おやつは500円まで（バナナ含まず）だよ。家に帰るまでがADVENTUREだからね！ 家に着いたころには卒業文集5回くらい書けそうな、愛しさと切なさいっぱいの思い出という宝物が手に入るでしょう。 はい。以上、pop'n広報部よりの宣伝でした。

さて、わたくしめの春はどうなっているのか？ というと、春の祭典第一部のごとくカオスになってます。

MA・JI・DE・I・SO・G A・S H I・I！

いろいろとやることがあるのですが、たぶん五月病で何も進みません（笑）。でも、締め切りってやつは確実に迫ってきてるわけで。この原稿もギリギリ提出だったりして。

あーもう！ と星一徹がチャブ台をひっくり返すがごとく机をひっくり返そうとしたけどパソコンとかいっぱい乗ってて重すぎて挫折しました。おまけに腕つった。

そういうときこそ切ない曲が書けると海賊団の人から聞いたような気もしましたが、そんな気配も無し。○○○○○○がダラダラ、やっべー、やべー♪（Song By Nick Boys）と白目をひん剥いてテンパリながらうろうろしていたらL.E.D-Gさんに「それセクハラですよ！自重してください」と一喝された。

とまあ、かなりやばい状況なんだけど、この状態を越すと案外すんなり曲ってできたりするんだよね。そして、ほかのサウンドの仲間も定期的にこの状態になります。みんなが同時にこの状態になると大変で、サウンド中「できねーできねー（曲が）」コール。終いには「俺さぁ、音楽飽きたんだよね。もともと好きじゃないし。」という子供みたいな言い訳っぷり。

でもこの"愛しさと切なさと心苦しさ"な状態を越すとみんなすごい勢いで曲を作りはじめるんだよね。それはさすがとしか言いようが無い。僕も原稿がみんなの目に届くころには多分何曲かできていると思いマス。以上、総務部からのお知らせでした。

さて来週は、みんな大好きメガネのおじさん。wacに登場してもらいましょうかな。

次回はwacさんが登場！

キャラクターランキング TOP3

緋浮美「あら♪　あらあらあら？　うれしいですわね」

彩葉「あああぁ、ま、またなんー!?」

夏天「!?　あ、もう少しデスにゃー♪」

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、
フィギュア大好き外国人。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』
の看板娘

『士朗』
古武道の道場の跡取り息
子。家出中。

『ケイナ』
パソコンジャンキー。
財閥の出身。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令
嬢中学生。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名
はセム。尖ったモノ好き。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『ジルチ』
コック見習い。料理が
得意なモヒカンマン。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

そんなわけでコナミスタイルで絶賛予約中だ！
ワハハーッ！　ついに来たぜ俺様の力を発揮する時が～！

はい。皆さんの良きパートナー孔雀のお兄さんです。いや、頑張っていきましょう♪はい。
先月にも言ったとおり、作っちまったぜ。1/8スケールでお届けするこだわりのフィギュア第一弾は「彩葉」ちゃん♪今回はできたてホヤホヤ写真でお送りするぜ～。この写真は、第一段階のイメージ彩色が終わった状態。これから細部の完成度を高めていくのであーる。フフフ…ワーハッハ！

ご予約のご注文はこちらからー!!
http://www.konamistyle.jp/customfactory/bm2dx_fig/index.html

う～む。髪はもう少し抑えめな感じに変更して、目をもう少しいじって…。あ！
あとはアソコとココをもう少し…。フフフ。

……!!?　も、もうココまで
進んで…!?

……（孔雀って…意外に
マメ…）

お！　どうだい彩葉ちゃん？　このエクセレント
かつキャロ～ンとした出来は!!

!?

い、いや…。どうと言われてもな～。
（…………カ、カワイイやないの…）

……彩葉。今、アリだと
思った…デスね？

うっ!?

そ、そんなことあらへんよ？　ほらウ、ウチ
フィギュアのことよう分からへんし～～。うふふ。

まぁまだまだだぜ。これからカワイク
こだわってくぜ～。本物よりもな～！

……え。あ、はぁ。
（…誉められてんの？）

て、ていうかな～こ、これは…ちょっと露出が…
水着とか…、スカートもいつもより短くない～？

？　いや、元の写真に忠実に作ってるぜ？
原型師は素晴らしい人に頼んだしな～。

…あ。撮った時、彩葉ウィスキーボンボン食べて…
顔赤くして…自分からスカート上げてたし…。

う、うそや～!?
…ま、まったく覚えてへん…。

あッ！　そうそう、うちの男連中にも宣伝したら
みんな予約注文してくれたぜ～！

へっ!?
だ、だれに…!?

IIDXイラストギャラリー

長雨の季節は、おうちでイラストなどいかがでしょうか？　このコーナーでは随時イラストを募集中ですが、アルカディア9月号（7月末売り）に掲載希望の場合は6月20日が締め切り。投稿お待ちしています♪

（神奈川県　イズミモチョさん）

「おし！　行くぜチャリンコ出前！（チャリン♪　シャーッ）」

「きゃーッ？　す、スカートが〜（ブワァーッ）」

「あっ!?　〜〜〜やッ…（ブワーッ）」

「うっ!?　……（シャーーッ）…ガラッガシャーン!!」

（千葉県　笹賀らんさん）

「ダディ♥　はい、プレゼント♪」

「あ…!?　………（ぐすっ）」

「……ハイ。…これ」

「え'…。り、理々奈…？」

（東京都　IZUMIさん）

「ち、ちょっと買いすぎじゃないか？」

「え、そう？　…まだこれからじゃない♪」

「…いや。俺の財布もう…カラなんですけど」

「男に二言は無いんでしょ♪（後で何か作ってあげるか♪フフ）」

「…ZZZ」

「（…ツンツン）……あ、寝てる」

「…！　……ぐぅぐぅ（ドキドキ）」

「（…ズブズブ）…寝れるかい？」

「いいえぇっ！　メ、メンテナンス終わりっす」

（福岡県　白緑さん）

（新潟県　桐嶋滴さん）

「ふぁ〜。今日は暇だなーぁあーふぁぁあ」

「まー、この梅雨空じゃなぁ（カシャッ）」

「ふぁ〜。眠…い……ZZZ」

（福岡県　15さん）

「アン？　…何だオメー、ソイツ連れてきたんか？」

「あー、今日はエレキが仕事で家に居ないからな」

「猫か…。お、おいおい士朗？」

（東京都　上原キノ君）

「雨の日って嫌い。気持ちが滅入るよねぇ」

「これがジャパンツユー。ウメのアメ？」

「梅雨ね。よく降るよねぇ〜」

「スコールと比べればマダマダネ。遊びいこ！　ツガ♪」

「？　なんだ？」

「アレもお前の趣味か？」

「ニャー♪　にゃーん♪」

「!?　な、ななな何やってんだエリカ？」

「にゃ？　あ、士朗。クレープ屋のバイト〜。どう？」

（福岡県　皐月トミィさん）

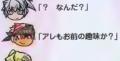
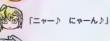
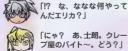
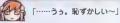
（兵庫県　華夜さん）

「……うぅ。恥ずかしい〜」

「…（フィギュア…できたら部屋に飾ろっと）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

トッププレイヤーが教える「壁」の越え方

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

今月は前号に引続き、トッププレイヤーがトッププレイヤーへと至るまでに越えてきた「壁」、そしてその攻略法を紐解いていこう。今回は『II DX HAPPYSKY』部門で準優勝を飾った1048氏に登場を願い、壁の乗り越え方をご教授してもらったぞ。

上級者への道のり トッププレイヤーが当たった「壁」とは!?

セオリー通りに攻略しても基礎能力が足りなければクリアできない、
というのが高難度曲の高難度曲たるゆえんでもある。
そこで今回のターゲットは、「大体の曲はクリアできるけど、一握りの高難度曲がどうしてもできない」というアナタ。
ほかならぬ1048氏も、上級者への第一歩をなかなか踏み出せずに苦労した一人である。
そこで、1048氏の体験談と攻略法を参考に、上級者への道を進むうえで最大の障壁となる、
「クリアできない高難度曲との闘い方」を学んでほしい。

始めたころを振り返って……

1048氏インタビュー

「トップランカー決定戦」『II DX HAPPYSKY』部門準優勝。ピアノ経験で鍛えた柔軟に動く指を武器に、楽曲の譜面傾向を問わず高スコアをたたき出す古参の実力派プレイヤーである。

——『II DX』で壁となった曲を教えてください。

1048　一つは3rd時代からある"Holic"(A)。もう一つは、有名な"V"(A)ですね。

——この曲につまづいたのは、始めて間も無いころなのでしょうか?

1048　そうですね。『II DX』を始める前から『beatmania』をやっていたことと、ピアノの経験のおかげで、ほとんどの曲は普通にクリアできていたんですよ。しかし、この2曲だけは全くといっていいほどできませんでした。

——クリアはいつごろ達成されたのでしょうか。

1048　2曲とも、『4th style』の初期からずっとプレイし続けて、『6th style』でやっとクリアにこぎつけたました。トラウマになりそうなくらい、いつも同じポイントでつまづいてたのが思い出に残ってますね。できないポイントがあると、その前の段階でビビッてしまって、余計にできなくなって。冷静に見ればできるはずなんですけど、プレッシャーででできなくなる、というか(笑)。

——2曲を克服した際のポイントは何だったのでしょう。

1048　攻略のポイント的なものはなくて、クリアできたのはとにかくやり込んだおかげだと思います。ただ、ほかの曲は正規譜面でやっていたのですが、正規譜面に植え付けられたトラウマを消し去るために、この2曲だけはランダムを使っていたんです。ちなみに、この2曲を正規譜面でクリアできたのは、『6th style』の終わりごろでした。

——やり込んでいるうちに、腕が磨かれたということでしょうか。

1048　そうですね。ランダムでこの2曲に執着しているうちに、かなり腕が上がったと思います。

——最後に、壁に当たっている人たちに向けて、アドバイスをお願いします。

1048　とにかく向上心を持って続ければ、いつの間にかできるようになっていますよ。あと、ランダムでのハズレ譜面経験は、後々の糧となるので、しっかりと押し切るように努力してほしいですね。

壁を越えるための3カ条

- その1　反復練習が何よりも大事
- その2　何ができていないのかを常に考える
- その3　自分の力を信じること

Pick up!

"Holic"(A)は、「滝」と呼ばれるほど高密度な譜面が登場する。『3rd style』収録の楽曲だが、その難しさはシリーズを超えて現在に至る。

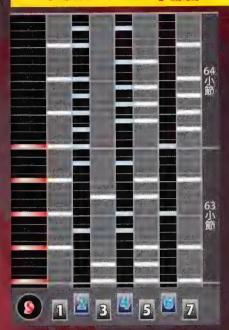
アナザーホリック、略して穴堀。現在でもすべてのプレイヤーに対し、壁として君臨する難曲だ。

今月の課題曲 「V」 PROGRESSIVE Another

1048氏へのインタビューで挙げられた二つの壁、"Holic"(A)と"V"(A)。前者は『3rd style』、後者は『4th style』から存在する楽曲であるが、6年以上が経ち、多数の新曲が追加されている『II DX GOLD』においても、全曲中トップクラスの難度を誇る伝説の高難度楽曲なのだ。今回は、より攻略方法を実践しやすい"V"(A)にスポットを当て、クリアする上で特に障害となる後半の同時押し交互連打＋バスドラ地帯、そしてランダムでプレイする際にキーとなる譜面予測の理論を1048氏本人から解説してもらった。特にランダム時の譜面予測は、どんな楽曲をプレイする際にも応用できる重要な知識。必ず覚えるべしッ!!

61小節目の通称デニム地帯など、さまざまな難所がひしめく。高い基礎能力なくしてクリアは不可能だ。

POINT1　64小節目　指の基本位置を覚える

①まずは左手の中指で2、右手の薬指で7。②次に、リズムを意識して、右手の親指と人差し指で4＋5。③最後は、左手の薬指と中指で1＋2、右手の薬指で7をたたこう。この繰り返しだ。

クリアする上でもっとも重要なのが、1にバスドラが入って2＋7と4＋5の形が繰り返される、後半の難所。一般的な対称固定なら、1と2を左手で担当し、4、5、7を右手で担当するか、1、2、4を左手で担当し、5と7を右手が担当になります。

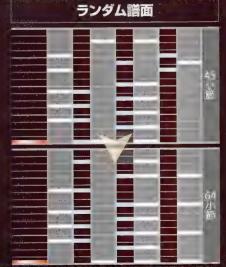
次に鍵盤と指の対応ですが、左手の小指か薬指が1、中指が2になります。左手が1と2しか担当しない場合であれば、1に親指、2に人差し指を使うといったやり方もいいでしょう。右手側は4が人差し指、5が親指、7が薬指もしくは小指ですね。

この部分は簡単なたたき方が無いので、対称固定の型のまま、譜面とリズムを覚えておいて、そのまま当てはめていくしかありません。指をしっかり独立させて、リズムを刻むことを意識しましょう。BPMが標準的で、リズム自体も分かりやすいので、そういった苦労は少ないです。メロディーが前面に出ている楽曲なので、崩れたときはわかりやすく持ち直しやすいともいえますね。なお、64小節目以降にも、違った同時押しのパターンで同じような譜面が何度も登場するので、入りをしっかりできるようにならないと、クリアは難しいでしょう。

POINT2　45＆64小節目　ランダム譜面を予測しよう

どんな譜面が出てくるか分からないのがランダムオプションですが、実はある程度前半の時点で、64小節目以降の同時押し交互連打がどういう形で降ってくるのか、予測することができます。"V"はHYPERもANOTHERも、一番最初にサビが入るときは、白鍵盤同士の左右対称なのですが、ANOTHERのみ45小節目のサビ部分が後半が2＋7→4＋5の交互連打に変わります。このパターンが64小節目の交互連打と対応しています。45小節目で「後半のサビはこの形に変わるんだな」と記憶しておけば、バスドラ以外の譜面が分かっているのですから、安心して64小節目の難所に突入できるのです。

ランダム時のたたき方にも固定がオススメです。先ほども言いましたが、リズムが単純なのでしっかり見て、押し切ることを意識するしかないでしょう。すべてのパターンに対応するのは難しいですが、これだけはもう気合いでやるしかない、って言ってしまいたいですよ(笑)。あとは、対応できなかった譜面パターンを覚えておいて、何故できなかったかを考えることがとにかく重要ですね。

正規譜面

45小節
64小節

ランダム譜面

まずは左側の正規譜面を見てほしい。45小節目の2＋7→4＋5の交互連打が、そのまま64小節目でも登場することが分かるだろう。これは「曲を通して、対応したオブジェごと並び変わる」というランダム譜面でも同じ。左の正規譜面と右のランダム譜面を比べると、2＋7が4＋5に、4＋5が1＋2に変わっている。これを覚えておけば、64小節目も4＋5→1＋2の交互連打になることを予測できるのだ。

闘劇'07予選も残りわずか！ 決勝の舞台に立つのはだれだ!?

最後の予選が開催されるのはこの店舗だ！

SOUL CALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION　シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
北海道・東北エリア	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	6月3日
東京エリア	東京都	クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	6月3日
中部エリア	新潟県	新潟ポピー	025-286-0763	宮川	6月10日
	愛知県	アーバンスクエア 大須店	052-249-3507	荻	6月16日
	石川県	バイパスレジャーランド 宇ノ気店	076-283-3078	大西	6月23日
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野	6月10日
	大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	06-6352-3007	松井	6月30日
中国・四国エリア	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	6月3日
	島根県	今出屋商店ゲームコーナー	0852-72-2550	赤山	6月24日
九州エリア	鹿児島県	チャレンジ	099-258-7865	坂口	6月2日

THE KING OF FIGHTERS '98　シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
関東エリア	神奈川県	POWER STICK	0467-43-3034	塚本	7月1日
東京エリア	東京都	24mizuhobase	042-556-3817	下田	6月24日
中部エリア	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	6月23日
近畿エリア	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	水野	6月2日
	和歌山県	ピタゴラス	073-451-4161	長尾	6月9日
中国・四国エリア	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	6月16日
九州エリア	福岡県	amuplats天神	092-737-5500	田中	6月10日

HYPER STREET FIGHTER Ⅱ　タッグ戦 2on2

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
北海道・東北エリア	福島県	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川	6月2日
関東エリア	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間	6月3日
	埼玉県	熊谷 ナムコランド	048-527-3675	大井	6月16日
東京エリア	東京都	セントラルCLS 聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	佐々木	6月1日
		クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	6月17日
		新宿ゲーセン ミカド	03-3209-0039	池端	7月1日
中部エリア	富山県	アミューズメント アズプレス	076-423-2890	高橋	6月23日
近畿エリア	大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	6月9日
	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	水野	6月24日
中国・四国エリア	岡山県	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	田尻	6月3日
	広島県	西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	6月17日

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE　チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
関東エリア	神奈川県	ゲームインファンファン 藤沢店	0466-25-3255	幸山	6月9日
	千葉県	アミューズメント アルティメット	047-478-1563	原田	6月10日
		メッセ102四街道	043-424-6070	榎	6月16日
	埼玉県	埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	6月17日
東京エリア	東京都	ゲーム イン サクラ	03-3944-0252	井上	6月2日
		GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	7月1日
中部エリア	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	6月3日
	岐阜県	ゲームハウス アリババ	0584-92-5296	西田	6月23日
中国・四国エリア	香川県	サーカスサーカスライオン店	087-851-0557	遠藤	6月24日

アルカナハート　シングル戦 1on1

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店	Ver
北海道・東北エリア	北海道	キャッツアイ 東苗穂店	011-789-1500	猪股	A-2	6月10日		新
		パワープラントプルプル	011-231-7032	中村	A-2	6月16日	エリア決勝開催店	新
	宮城県	ハイテク セガ 仙台	022-267-1834	吉武	A-4	6月23日		旧
		プレイランド エフワン	022-261-5782	板垣	A-4	6月24日	エリア決勝開催店	新
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-5	6月2日		新
		J&B 山大前店	023-625-5533	青江	A-5	6月3日	エリア決勝開催店	旧
関東エリア	群馬県	アミューズメントももたろう 笠懸店	0277-76-7022	五十嵐	B-3	6月17日		新
		アミュージアム 前橋店	027-237-4234	小見	B-3	6月23日	エリア決勝開催店	新
	埼玉県	プラボ 上尾店	048-776-4379	古崎	B-5	6月3日		新
		ゲームパニック 三郷	048-953-8295	星	B-5	6月9日		旧
		ゲームファクトリーマグマ 川越店	049-222-8839	高橋	B-5	6月10日	エリア決勝開催店	新
	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋	B-6	6月23日		新
		ラッキー 千葉店	043-227-6447	日暮	B-6	6月24日		新
		ラッキー 中央店フェリシダ	043-222-5610	吉岡	B-6	7月1日	エリア決勝開催店	新
	神奈川県	タイトーステーション 溝の口	044-844-7252	内田	B-10	6月2日	エリア決勝開催店	新
	栃木県	プラボ 宇都宮店	028-638-5011	内藤	B-13	6月24日		新
		ファンタジーパーク	0287-37-5137	松本	B-13	6月30日	エリア決勝開催店	新
	茨城県	AGスクエア つくば店	029-851-1506	白井	B-14	6月2日		新
		GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-14	6月3日	エリア決勝開催店	新
東京エリア	東京都	新宿ゲーセン ミカド	03-3209-0039	池端	C-1	6月30日		新
		新宿スポーツランド 本館	03-3352-5489	大塚	C-1	7月1日	エリア決勝開催店	旧
		池袋プレイランドラスベガス	03-3982-1817	望月	C-5	6月10日		新
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-5	6月16日	エリア決勝開催店	旧
中部エリア	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	瀧口・佐藤	D-1	6月24日		新
	富山県	アミューズメント アズプレス	076-423-2890	高橋	D-1	6月30日		新
		アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	D-1	7月1日	エリア決勝開催店	旧
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川	D-5	6月16日		新
		ミラクル藤枝	054-643-7796	村松	D-5	6月17日	エリア決勝開催店	新
	愛知県	プラボ 名古屋店	052-683-8765	高木	D-8	6月30日		新
		カレッジゼロ	052-806-6441	及川	D-8	7月1日	エリア決勝開催店	新
		ゲームファンタジーランド アトランティス	0562-33-8355	山本	D-10	6月3日	エリア決勝開催店	旧
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	後藤	D-11	6月2日		新
		ゲームカレッジ	0561-61-1439	岡本	D-11	6月10日	エリア決勝開催店	新
近畿エリア	京都府	下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井	E-1	6月17日		新
	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野	E-1	6月24日	エリア決勝開催店	新
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-6	6月10日		新
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	E-6	6月17日	エリア決勝開催店	新
	大阪府	ラモススタジアム	072-871-3960	所賀	E-7	6月2日		新
		ゲームプラザ エム	06-6991-0363	長野	E-7	6月3日	エリア決勝開催店	新
	兵庫県	リブロス元町	078-332-2464	諸冨	E-10	6月16日		旧
		遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	E-10	6月23日		新
		GAME IN COO	078-231-0306	重本	E-10	6月24日	エリア決勝開催店	新
中国・四国エリア	岡山県	アミパラ ウェルカム	086-221-8833	田尻	F-1	6月10日		新
		ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-1	6月17日	エリア決勝開催店	新
	香川県	MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	山口	F-5	6月16日		新
	愛媛県	プレイドーム松山	089-971-5786	佐藤	F-5	6月17日		新
		GAMEショコラ	090-4339-1593	谷本	F-5	6月23日	エリア決勝開催店	新
九州エリア	福岡県	天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-1	6月3日		旧
		遊道楽 一番街1号店	0942-30-8300	北原	G-1	6月9日		新
		アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡	G-1			旧

※Verの項目の「新」は『アルカナハート FULL!』、「旧」は『アルカナハート』で予選を開催することを示します。

Virtua Fighter 5 チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
関東エリア	群馬県	エクシブワールド by セガ	0274-22-8110	吉田	B-3	6月3日	
	埼玉県	セガ ワールド 本庄	0495-22-1836	浅見	B-3	6月9日	
		アミューズメントパーク BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	6月10日	
		ゲームモアイ 上尾店	048-771-1612	梅内	B-3	6月17日	エリア決勝開催店
	千葉県	ゲームビンゴ	047-395-2065	吉田	B-5	6月10日	
	埼玉県	セガ ワールド 吉川	048-983-0481	近藤	B-5	6月16日	
		Zippy 南越谷店	048-961-4967	鈴木	B-5	6月23日	
	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	藤嶋	B-5	6月30日	エリア決勝開催店
	神奈川県	パームトップス	046-223-7157	郡	B-7	6月17日	
		ゲームシティ 相模原店	042-786-1617	大野	B-7	6月23日	
		クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	鈴木	B-7	7月1日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	ACT拝島店	042-553-9919	大槻	C-3	6月2日	
		セガ ワールド パルテノス	042-389-0551	松本	C-3	6月3日	
		セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣	C-3	6月9日	
		ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-3	6月16日	エリア決勝開催店
中部エリア	岐阜県	ADXマミー 笠松店	058-387-8456	高井	D-4	6月2日	
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-4	[illegible]	[illegible]
	静岡県	サンセイブ 城北店	053-471-9800	阿部	D-5	6月9日	
	愛知県	コスタデルソル	052-962-8080	藤井	D-5	6月10日	
		サンパークアミューズ	0562-93-1335	後藤	D-5	6月16日	
		ゲームファンタジーランド ナイル	052-601-7817	野口	D-5	6月17日	エリア決勝開催店
		カレッジゼロ	052-806-6441	及川	D-6	6月23日	
		プラボ 名古屋店	052-683-8765	高木	D-6	6月24日	
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪	D-6	6月30日	
		セガ ワールド 生桑	0593-32-9988	吉岡	D-6	7月1日	エリア決勝開催店
近畿エリア	大阪府	アミューズメントパークエルロフト	0726-23-7161	久保・是澤	E-3	6月16日	
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本	E-3	6月17日	
	大阪府	チャレンジャー 関大前店	06-6389-8072	坂本	E-3	6月23日	
		メディアパーク リブロス古川橋店	06-6907-1122	西	E-3	6月24日	エリア決勝開催店
中国・四国エリア	島根県	ゲームスポット ハロウイン	0853-23-0731	藤原	F-1	6月2日	
		セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	F-1	6月9日	
	鳥取県	アミパラ 鳥取店	0857-38-3283	鍵谷	F-1	6月10日	
		スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	6月17日	[illegible]
	沖縄県	ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	池原	G-3	[illegible]	[illegible]

鉄拳5 DARK RESURRECTION チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
北海道・東北エリア	北海道	スガイディノスパーク帯広	0155-38-2811	下河原	A-1	6月3日	
		旭川スガイ アミューズメントファクトリー	0166-24-5077	村田	A-1	6月9日	
		パロ 札幌駅前店	011-738-5706	能登	A-1	6月10日	エリア決勝開催店
関東エリア	神奈川県	タイトーステーション 溝の口	044-844-7252	内田	B-5	6月9日	
		テクモピア 向ヶ丘遊園店	044-900-8701	羽石	B-5	6月10日	
		クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	鈴木	B-5	6月16日	
		イミグランデ 大和店	046-277-8571	藤原	B-5	6月17日	
		プレイシティキャロット 伊勢佐木町	045-252-1164	市原	B-5	6月23日	
		西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-5	6月24日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	ゲームスタジオキューブ高円寺	03-3315-4448	更科	C-1	6月17日	
		プラボ 中野店	03-5380-5442	山口	C-1	6月24日	
		ナムコランド 王子店	03-5959-9830	齋藤	C-1	6月30日	
		プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	阿部	C-1	7月1日	エリア決勝開催店
中部エリア	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	二口	D-2	6月2日	
	福井県	サバエレジャーランド	0778-51-8598	生島	D-2	6月3日	
	富山県	アミューズメント アズプレス	076-423-2890	高橋	D-2	6月9日	
	石川県	コスモパーク 白山店	076-276-6336	畠中	D-2	6月10日	
	富山県	ハローワールド	076-451-7881	広瀬	D-2	6月17日	エリア決勝開催店
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	三輪	D-4	6月2日	
	愛知県	ゲームクラブ ぽっぷ II	0586-24-6333	青木	D-4	6月3日	
		プラボ 名古屋店	052-683-8765	高木	D-4	6月10日	エリア決勝開催店
近畿エリア	大阪府	GAME DINO 阪急茨木駅前店	072-631-5507	後藤	E-1	6月17日	
		アミューズメントパークエルロフト	0726-23-7161	久保・是澤	E-1	6月23日	
	京都府	下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井	E-1	6月24日	
	兵庫県	プラボ 豊岡店	0796-24-2908	名須	E-1	7月1日	エリア決勝開催店
中国・四国エリア	愛媛県	ナムコランド 今治店	0898-34-1469	原嶋	F-2	6月16日	
	広島県	アミパラキャッスル	084-925-8867	福村	F-2	6月17日	
	愛媛県	プレイドーム松山	089-971 5786	佐藤	F-2	6月23日	
	広島県	アミパラ 広島店	082-297-7135	安達	F-2	6月24日	エリア決勝開催店
九州・沖縄エリア	福岡県	ザ・サードプラネット コマーシャルモール博多店	092-474-2273	田原	G-1	6月2日	
		amuplats天神	092-737-5500	田中	G-1	[illegible]	[illegible]
	沖縄県	アミューズ ジョイ BOX	098-886-9429	長北	G-3	6月9日	
		ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	池原	G-3	6月10日	
		ゲームインナハ	098-863-1376	宮城	G-3	[illegible]	[illegible]

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B2 タッグ戦 2on2

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
北海道・東北エリア	北海道	キャッツアイ 東苗穂店	011-789-1500	猪股	A-1	6月2日	
		パロ 札幌駅前店	011-738-5706	能登	A-1	6月2日	
		旭川スガイ アミューズメントファクトリー	0166-24-5077	村田	A-1	6月3日	
		パワープラントプルプル	011-231-7032	中村	A-1	6月9日	
		MAXIM HERO	011-219-2855	西脇	A-1	6月10日	エリア決勝開催店
	福島県	スーパービンゴ 郡山店	024-935-2388	古川	A-3	6月16日	
		ドリームファクトリー 郡山駅前店	024-921-7010	斉藤	A-3	6月17日	
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-3	6月23日	
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	6月23日	
	宮城県	ゲームセンター ホーセン	022-267-5230	橋本	A-3	6月24日	エリア決勝開催店
関東エリア	群馬県	エクシブワールド by セガ	0274-22-8110	吉田	B-2	6月23日	
		ルパン 122	0276-88-7510	本間	B-2	6月24日	
	栃木県	つるまき	028-634-2839	北条	B-2	6月30日	エリア決勝開催店
	千葉県	ゲームチャリオット 姉崎店	0436-60-1508	林	B-5	6月3日	
		ラッキー バッティングドーム	047-458-8208	上川	B-5	6月9日	
		千葉レジャーランド 成東店	0475-80-1777	上西	B-5	6月10日	
		チャリオット 五井店	0436-23-5533	平川	B-5	6月16日	
		ラッキー 千葉店	043-227-6447	日暮	B-5	6月17日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	C-3	6月16日	
		大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	C-3	6月17日	
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-3	6月23日	
		GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	C-3	6月24日	エリア決勝開催店
中部エリア	新潟県	チャンス上越店	025-544-5376	笠原	D-2	6月9日	
	福井県	ジョイランド 江守店	0776-33-1900	宇野	D-2	6月10日	
	石川県	コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-2	6月16日	
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	D-2	[illegible]	[illegible]
	静岡県	ミラクル藤枝	054-643-7796	村松	D-4	6月23日	
		サンセイブ 城北店	053-471-9800	阿部	D-4	6月24日	
		ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川	D-4	6月30日	
	愛知県	サンパークアミューズ	0562-93-1335	後藤	D-4	7月1日	エリア決勝開催店
近畿エリア	京都府	ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	小森	E-1	6月9日	
		下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	堀井	E-1	6月10日	
	奈良県	アミューズメントCUE 奈良三条店	0742-25-5115	竹内	E-1	6月16日	
	滋賀県	アミューズメントジャングル 瀬田店	077-543-7040	原田	E-1	6月17日	エリア決勝開催店
	大阪府	キャンディウエスタン 石橋店	072-761-8891	大西	E-2	6月9日	
		チャレンジャー アパパ天神橋店	06-6357-6677	三好	E-2	6月10日	
	兵庫県	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	E-2	6月16日	
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地	E-2	6月17日	エリア決勝開催店
	大阪府	アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元	E-4	6月23日	
		星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-4	6月24日	
		星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-4	6月30日	
	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	E-4	7月1日	エリア決勝開催店
四国エリア	香川県	MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	山口	F-3	6月2日	
		サーカスサーカスライオン店	087-851-0557	遠藤	F-3	6月3日	[illegible]
九州・沖縄エリア	福岡県	遊道楽 和白店	092-607-0990	後藤	G-1	6月10日	
	大分県	プラボ 光吉店	097-567-0977	相澤・魚山	G-1	6月16日	
	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡	G-1	[illegible]	[illegible]
	佐賀県	遊道楽 本庄店	0952-41-2222	浅野	G-2	6月23日	
	福岡県	天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-2	6月24日	
	長崎県	ゲーム・スポット大橋	095-845-9619	大井	G-2	6月30日	
	福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	柴田	G-2	[illegible]	[illegible]

GUILTY GEAR XX Λ CORE チーム戦 3on3

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア区分	日程	エリア決勝開催店
東北	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-2	6月9日	
	宮城県	プレイランド エフワン	022-261-5782	板垣	A-2	6月10日	エリア決勝開催店
関東エリア	栃木県	GAME PANIC 佐野	0283-27-1829	川名	B-2	6月2日	
		シーサイドリゾート アミューズメントパーク	028-632-5006	須藤	B-2	6月9日	
	群馬県	ルパン 122	0276-88-7510	本間	B-2	6月10日	エリア決勝開催店
	埼玉県	プラボ 上尾店	048-776-4379	古崎	B-3	6月9日	
		セガ ワールド 飯能	0429-72-6989	積田	B-3	6月10日	
		Zippy 南越谷店	048-961-4967	鈴木	B-3	6月16日	
		セガ ワールド 吉川	048-983-0481	近藤	B-3	6月17日	
		ゲームパニック 三郷	048-953-8295	星	B-3	6月23日	
		HAP'1 ゲームチッタウノ	048－844-8868	保科	B-3	6月24日	
		デイトナIII 蕨店	048－269－8119	有賀	B-3	6月30日	
		埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	B-3	7月1日	エリア決勝開催店
	千葉県	ゲームエース 南八幡	047-379-2861	村山	B-5	6月2日	
		ゲームチャリオット 誉田店	043-226-9510	鎗田	B-5	6月3日	
		イスカンダル	0120-010-267	設楽	B-5	6月9日	
		チャリオット 五井店	0436-23-5533	平川	B-5	6月10日	エリア決勝開催店
東京エリア	東京都	セガ ワールド アルカス	042-365-2591	山縣	C-3	6月2日	
		24mizuhobase	042-556-3817	下田	C-3	6月3日	
		ビートライブ	042-724-3678	山岸	C-3	6月10日	
		TRF@メイドゲーセン	03-3389-7166	湯田	C-3	6月17日	
		新宿ゲーセン ミカド	03-3209-0039	池端	C-3	6月23日	
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	加藤	C-3	6月24日	エリア決勝開催店
中部エリア	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	柳澤	D-3	6月9日	
	長野県	パロ 佐久店	0267-68-5248	小澤	D-3	6月10日	
	静岡県	ミラクル富士宮	0544-22-2567	山本	D-3	6月16日	
		ミラクルドーム	0545-52-8585	半田	D-3	6月17日	
		ミラクル静岡	054-284-0099	植田	D-3	6月23日	
		ミラクル沼津	055-925-6797	長谷川	D-3	6月24日	エリア決勝開催店
近畿エリア	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ 堅田店	077-573-7717	浅野	E-1	6月9日	
	京都府	西院コットンクラブ	075-595-1136	嶋田	E-1	6月10日	
		スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井	E-1	6月16日	
		スターダスト	075-502-5765	嶋田	E-1	6月17日	
		ゲームスペース プラニー	0774-43-9030	小森	E-1	6月23日	
	滋賀県	アミューズメントジャングル 瀬田店	077-543-7040	原田	E-1	6月24日	
	京都府	ネオアミューズメントスペース a-cho	075-251-2323	水野	E-1	7月1日	エリア決勝開催店
	大阪府	GAME DINO 枚方店	072-846-3303	由村	E-2	6月2日	
		メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	E-2	6月3日	エリア決勝開催店
中国エリア	鳥取県	プラボ 鳥取店	0857-53-6855	徳中	F-1	6月16日	
	広島県	アミパラ 広島店	082-297-7135	安達	F-1	6月17日	
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	6月23日	
	広島県	JOYサンモール	082-241-8564	品川	F-1	6月24日	
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	F-1	6月30日	
	広島県	フタバ図書 GIGAZONE	082-568-4791	佐古	F-1	7月1日	エリア決勝開催店
九州・沖縄エリア	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	平岡	G-1	6月3日	
	長崎県	ゲーム・スポット大橋	095-845-9619	大井	G-1	6月9日	
	福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	柴田	G-1	6月10日	
		天神 ギーゴ	092 724-5971	下山	G-1	[illegible]	[illegible]

効率良く和了を目指そう!

セガネットワーク対戦麻雀
MJ3エボリューション

先生、ルールは大体分かりましたが、上手く和了できません。どうすればいいんですか?

日本プロ麻雀協会の秦プロがお送りする、初心者麻雀講座も2回目。今月は効率よく和了へ向かう方法を解説する。

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2007年3月下旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

Text：ケンちゃん
監修：日本プロ麻雀協会

秦琴美プロ
キャッチフレーズは、「お茶目な雀姫」。
麻雀は、ホントに楽しいゲームです。このページを通じて少しでも多くの方に、麻雀を覚えてもらえたらうれしいな。みんなの質問にも答えながら、ばっちりレクチャーしていきますので頑張って覚えてね♪

STEP2：和了するためには?

LECTURE1 待ちの種類を覚えよう

三牌一組の面子を作るためのプロセスである、多彩な待ちの種類をここで解説。さまざまな種類があるので、どれが効率がいいか考えてみよう。

面子を作るには、まず面子になる前の待ちの形を作ることが先決。この面子を作るための待ちの形にはさまざまな種類があるので、覚えれば和了への近道になるはずだ。

具体的には、後1個そろえば順子となる両面待ち、嵌張待ち、辺張待ち、そして後1個同じ牌を引けば刻子になる対子の4種類がある。それぞれの待ちにはメリット、デメリットがあるので覚えておこう。さらに面子だけではなく、和了の1つ手前の状態である聴牌時の待ちの形には、両面待ち、嵌張待ち、辺張待ちのほかに、シャボ待ち、単騎待ちという形もある。これらの形の意味、また効率の良し悪しも同時に覚えよう。

待ちの種類

待ち			
両面待ち			
嵌張待ち			
辺張待ち			
シャボ待ち			
単騎待ち			

両面待ち

両面待ちとは右上の図の通り、"四五""七八"など、数字が連続して2個並んでいる形のこと。"四五"と連続して持っているときは、"三"か"六"と順子になる牌が2種類あるので、ほかの待ちの形に比べて比較的面子になりやすい。この両面待ち以上に面子になる可能性が高い形は無いので、基本的にはこの形を作るように自分の手牌を構成していこう。

両面待ちは一番面子になりやすい形。できる限りこの形を作りましょう。

嵌張待ち・辺張待ち

嵌張待ちは"三五"や"七九"のような状態で、間の牌を引けば順子となる形。順子になるには1種類の牌しかないが、"三五"があるときに"六"を自摸すれば、"五六"の両面待ちに切り替えられるというメリットがある。辺張待ちは、"一二"や"八九"と端の牌が2つ連続してある状態。待ちは"三"か"七"に限定される上、両面待ちに変化しにくいのが弱点だ。

嵌張待ちは待ち牌が1種類しかないが、展開によっては両面待ちに変化しやすい。

辺張待ちは面子になるまでの待ち牌が1種類しかない上、形が変化しにくい。

シャボ待ち・単騎待ち

シャボ待ち、単騎待ちは面子を作るときではなく、聴牌時から和了するための待ちの形を指す。シャボ待ちは聴牌時に対子が二つある形で、いずれかを引けば刻子ができて和了となる。一方、単騎待ちは面子では無く、聴牌時に4面子が完成して雀頭のみが出来上がっていないときの待ちの形。その1個を引けば和了となる状態だ。

シャボ待ちは待ち牌が二つあるが、自分が二つずつ使用しており、残り牌は少ない。

単騎待ちは待ち牌が一つしかないが、相手に待ちを悟られにくいのが利点だ。

麻雀講座小テスト

今回学んだことがしっかりとできているか確認しよう。
この状態でこの自摸。君なら何を切る?

自摸

答えは次号で!

LECTURE2 両面(リャンメン)待ちで和了(ホーラ)する役

効率のいい両面(リャンメン)待ちを覚えたところで、この形を利用した簡単な役(ヤク)を一つ紹介。多少細かいルールがあるのでぶずチェックしてほしい。

平和(ピンフ)を目指す！

平和(ピンフ)は麻雀の中でも基本役の一つで、四つの順子(シュンツ)と雀頭(ジャントウ)の形で和了(ホーラ)する一翻役(イーファンヤク)だ。ただし、この四つの順子(シュンツ)＋雀頭(ジャントウ)という形をただ作ればいいという訳ではなく、「聴牌(テンパイ)時の形は両面(リャンメン)待ち」「雀頭(ジャントウ)は役牌(ヤクハイ)以外」「鳴いていない」という三つの条件を満たす必要がある。一翻役(イーファンヤク)なので点数は少ないが、同じ種類の牌を一から九まで並べる一気通貫(イッキツウカン)（二翻(リャンファン)）。萬子(ワンズ)、筒子(ピンズ)、索子(ソウズ)すべてで、同じ数字の順子(シュンツ)を作る三色同順(サンショクドウジュン)（二翻(リャンファン)）など、順子(シュンツ)で構成する役(ヤク)と組み合わせやすいのが特徴だぞ。

鳴いていない状態で、さらに聴牌(テンパイ)形は必ず両面待ちにしておけば……、

いずれかの牌をだれかが捨てる、もしくは自分で自摸すれば和了(ホーラ)となるぞ。

例

和了牌(ホーラハイ)

と

例外的な役(ヤク) 七対子(チートイツ)

和了(ホーラ)の形は四つの面子(メンツ)に一つの雀頭(ジャントウ)というのが鉄則だが、数多く存在する麻雀(マージャン)の役(ヤク)の中には、この法則に外れるものもある。ここで紹介している七対子(チートイツ)もその法則に外れる役(ヤク)の一つで、名前が示すとおり七つの対子(トイツ)で構成すれば和了(ホーラ)となる。二翻役(リャンファンヤク)だが、後述のドラを絡めれば一気に点数をアップさせられるぞ。

LECTURE3 飜数(ファンスウ)を増やすには？

和了(ホーラ)するだけでは点数が低く、対局(タイキョク)相手に追い付けない、または差を付けられず困るはず。そこで点数を増やすためのテクニックを学ぼう。

ドラを活用しよう

先生！　和了(ホーラ)しても点数が低くて、勝つことができません。役(ヤク)を覚えるのは難しいし、どうすればいいですか？

そうですね。和了(ホーラ)したときの点数を増やすためには、ドラを利用するのが一番手っ取り早いです。和了(ホーラ)したときに、手牌(テハイ)にあるドラの数だけ翻数(ファンスウ)が増えていくので、ドラをからめた面子(メンツ)を意識して作るとおのずと点数は増えます。ただし、ドラは役(ヤク)としては数えられません。ドラのみを役(ヤク)として和了(ホーラ)することは不可能なので注意しましょう。

ドラを使いこなすには？

ドラを使えば点数が増えるのは大体分かったんですけど、一体どうやって使えばいいんですかね？

牌(ハイ)の山の中にある開かれている牌(ハイ)がドラ表示牌(ハイ)です。ただし、この牌(ハイ)がドラというわけではなく、表示牌(ハイ)の次の牌(ハイ)がドラになります。具体例を挙げてみると、三萬(サンワン)のときは四萬(スーワン)、五筒(ウーピン)のときは六筒(ローピン)がドラです。ただし、表示牌(ハイ)が九のときは一がドラになるので覚えておきましょう。また、字牌(ジハイ)が表示牌(ハイ)になったときも注意！　東(トン)が表示牌(ハイ)のときは南(ナン)、南(ナン)だと西(シャ)、西(シャ)だと北(ペイ)、北(ペイ)だと東(トン)。三元牌(サンゲンパイ)の場合は白(ハク)だと発(ハツ)、発(ハツ)だと中(チュン)、中(チュン)だと白(ハク)がドラになります。なお、役牌(ヤクハイ)がドラになると、その牌(ハイ)をポンするだけで一気に満貫(マンガン)（親：12,000点、子：8,000点）になるので、うまく使っていきましょう。

あともう一つ。通常、ドラ表示牌(ハイ)は最初に開かれる1個ですが、立直(リーチ)して和了(ホーラ)すると、ドラ表示牌(ハイ)の下にある牌(ハイ)もドラ表示牌(ハイ)となります。これを裏ドラと呼び、通常のドラと同じように扱われます。また、だれかがカンするとドラ表示牌(ハイ)の左側が開けられ、これはカンドラと呼ばれるドラ表示牌となります。また『MJ3 EVO』では萬子(ワンズ)、筒子(ピンズ)、索子(ソウズ)それぞれの五の中の1個が赤い文字で描かれています。これらは赤牌(アカハイ)と呼ばれる牌(ハイ)で、持っているだけでドラとして数えられるのでオススメですよ！

役牌(ヤクハイ)がドラのときは満貫(マンガン)のチャンス！　2個持っているときは迷わずポンしよう。

だれかがカンをすれば、ドラ表示牌が一つ増える。さらなる点数アップのチャンス！

表示牌(ハイ)	ドラ牌(ハイ)	表示牌(ハイ)	ドラ牌(ハイ)	表示牌(ハイ)	ドラ牌(ハイ)	表示牌(ハイ)	ドラ牌(ハイ)

秦先生への質問大募集！　麻雀に関する質問を大募集！　質問はアンケートはがきの自由欄に書いて送ってください。採用された方には秦先生のサイン入りメンバーズカードをプレゼント！

ただ撃ち合うよりも、地形などを利用して勝つ方が断然COOL！ 今回は「VERSUS」モードのCPU戦で1面、2面に登場するMAPを分析するぞ。頭脳戦で対戦を制せ！

2 SPICY（トゥースパイシー）

- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：対戦型ガンシューティング
- ■操作方法：ガンペリフェラル+2ペダル
- ■発売日：2007年4月（稼働中）
- ■使用基板：LINDBERGH RED

Text: カイゼルちくわ

GR WAREHOUSE

遮へい物や広い移動範囲、そしてバルブという独特な要素を含むマップ。これらを生かして相手を追い込め！

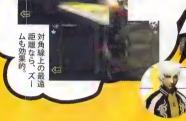
距離と左右の撃ち分けが勝負!!

得意な距離を維持しやすいが、柱が射線上に入り邪魔になることも。左右撃ち分けを使い分けよう。

対角線上の最遠距離なら、ズームも効果的。

●…停止位置 ●…破壊可能 ●…破壊不可 ●…バルブ

頭上のバルブを狙え！

おう、ローレンスだ。ここの天井のバルブは壊すと、一定時間高温の蒸気を出すぞ。蒸気に触れている間は行動不能じゃ！

裏世界のマル秘だがよ、端のドラム缶の横にある鉄柱は壊れねぇぜ！ 細いが、遠距離戦なら十分盾になる。どこでも工夫は大事ってこった。

ヒャハハ、ここでの料理のコツは「バルブ」と「柱」だ！ 蒸気で柱の陰から出るに出られなくし、柱を壊す!! ぐ、姿消しでも逃げられん!?

GAS STATION

移動ラインが直線ではなく、常に相手との距離は近～中距離となるマップ。逃げ場のないこのマップでは、やられる前にやるしか勝つ方法はない！

●…停止位置
●…破壊可能

近距離限定戦!?

常に近距離で戦うため、被弾率は高くなるがそれは相手も同じ。緊急回避や防御移動などで、極力ダメージを抑えよう。

自分の被弾率を下げつつ、相手への被害を増やす。連射や遮へい物破壊で攻め立て、短期決戦を狙え！

車が勝負の鍵!?

車は盾にしやすいが、破壊後は全身が隠れなくなるので、相手の車を早めに壊せば相当有利になる。また、車の陰での移動はどのキャラもかなり遅い。

車の陰からは、緊急回避ですぐ逃げられるわ。か弱い女性に爆発は致命的よね……。

元軍人のたしなみ クイックズーム

アレキサンダーだ。ズームは私の生命線だが、時間がかかると不評も多いな。だがこの「クイックズーム」なら、通常ズームとは比べ物にならない速度でズームアップが可能だ。これで相手の頭を思う存分撃ち抜くといいだろう。

遮へい物の陰で、銃を構えるのとほぼ同時にペダルを踏む。大きなサイトが出現し、一瞬でズーム！

SPICE 2U 今回特に覚えてほしいのが、「WAREHOUSE」のバルブと「GAS STATION」の車の性質。移動が大事なこのゲームでは、移動を妨げる要素は重要なのだ。バルブの蒸気からはペダル連打でより早く逃げられるので、相手に利用された時には忘れずに。車の陰ではどんな俊足キャラもゆっくり移動するので、破壊される前に緊急回避で脱出できるよう、常に構えておこう。

打撃かわし	⇨＋Ⓖ
組み弾き	⇦＋Ⓖ
真・火事場のクソ力発動	㊋㊎㊏同時押し

超人たちの熱いバトルを見逃すな！

いよいよ稼働開始まで約一カ月と迫った「キン肉マン マッスルグランプリ2」。前作からキャラクター数が倍以上に増加し、さまざまな原作の組み合わせでの闘いを楽しむことができるぞ！

キン肉マン マッスルグランプリ2
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2007年6月下旬稼働予定
■使用基板：SYSTEM 256（246＋モード）／SYSTEM 246

Text：黒鉄タカスエ

真・火事場のクソ力システム

キャラの体力が少なくなると自動的に発動する「クソ力」。そのクソ力をさらにパワーアップさせたシステムが「真・火事場のクソ力」だ。テンションゲージがたまっていれば、1ラウンドに一回だけいつでも発動することができ、選択したクソ力に応じてキャラクターの性能が大幅にアップ。ゲージがゼロになるまで特殊な効果を得ることができる。

真・火事場のクソ力の効果発動時間は、たまっているテンションゲージの量に比例する。必殺技の使用を控えてゲージを多くためておくことで、長い時間パワーアップした状態を維持することができるのだ。

攻撃重視

攻撃重視を選択して真・火事場のクソ力を発動すると、ほとんどの打撃がキャンセル可能となる。加えてゲージMAX時は、一部の打撃技にガードを無効化する効果が付く。

普段はつながらないような、強力な連係を決めることができるぞ。

防御重視

弱よろけの攻撃でのけぞらなくなり、それ以外の攻撃は弱よろけになる。ゲージMAX時は、さらに中よろけでものけぞらなくなる。まさに鉄壁の防御態勢となるぞ。

相手の大技をものともせず、反撃を繰り出せるようになるのだ。

火事場のクソ力

必殺技が、テンションゲージを消費せずに出せるようになる。また、打撃系の必殺技がキャンセル可能になるぞ。ゲージMAXなら、超必殺技すら出し放題となるのだ！

不利な状況でも、必殺技を連発して大逆転を狙うことができるぞ！

ほかにもこんな新システムが！

「真・火事場のクソ力」以外にも、ダッシュからそのまま組み技に移行できる「ダッシュ投げ」や、ロープに振らずにお互いの位置を変える「ポジションチェンジ」が新システムとして搭載されている。新たな駆け引き要素の追加で、対戦がさらにアツく盛り上がること間違い無し！

ダッシュ中にそのまま組ボタンを入力することで、スムーズに組み技に移行することができる。仕切り直した後の奇襲や、相手の起き上がりを攻める際に、高い効果が期待できそうだ。

⇐⇐＋組で相手をつかむと「ポジションチェンジ」となる。相手をロープ際に追い詰めた状態で、強力なコンボや必殺技を持っているキャラを使うならば、積極的に狙っていってみよう！

新たなる三つのステージ

王位争奪編の決戦の舞台となった「大阪城」、関ヶ原格闘城の上空に作られた「立方体リング」、そしてキン肉マンII世でヘラクレスファクトリーでの卒業テストに使われた「ヘラクレスの掌」と、新たに三つのステージが追加された。前作で登場したステージはすべて残っているので、全部で18ステージになったぞ。

王位争奪戦の最終決戦「イリミネーションルーレットデスマッチ」の舞台、「大阪城」。

残虐チームと知性チームで王位争奪編の準決勝で使われた「立方体リング」。

巨大な5本の指先それぞれにリングが設置されている「ヘラクレスの掌」。

全37人＋αの登場超人を大公開!!

キャラクターに付けられた、特徴的なキャッチにも要注目！

キン肉マンのマッスルスパークが、キン肉マン スーパーフェニックスにさく裂！ 必殺技の演出にも注目！

ウルフマン
ウォーズマン
ブロッケンJr.
ジェロニモ
テリーマン
ロビンマスク
ラーメンマン
ペンタゴン

正義超人

残虐超人 ベンキマン

ただの人間から、テリーマンの助力で超人に生まれ変わったジェロニモがついに参戦！

前作に登場した超人たちも、多数引っさげてパワーアップ！新技を

「キン肉マンII世」に登場したニュージェネレーションたちも活躍するぞ。

新システム「ポジションチェンジ」で、コーナーを使った技を狙いやすくなった。

ハリケーンミキサーを連続で繰り出す「死のコース」が決まった！

高脂肪、高カロリーのミニゲーム攻略にょ！

ミニゲームとは思えない出来栄えのミニゲームが満載の『すくすく犬福2』。今月は前号に引き続き、ミニゲームの中から4種類を選んで出現ルートとともに犬攻略……、じゃなくて大攻略するにょ。特に、「ラブミーテンダー」と「犬福ファイト」は全然ミニじゃないので、遊び倒してほしいにょ。

クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～
- ■メーカー ：ハムスター／ビデオシステム
- ■ジャンル ：クイズ＆バラエティ
- ■操作方法：4ボタン
- ■発 売 日：2007年3月(稼働中)
- ■使用基板：SYSTEM256

Text：ハメコ。

カラスの攻撃を避けきる秘訣

上空から襲い掛かるカラスの攻撃を避ける、というミニゲーム。序盤である5月の散歩途中に必ず登場するくせに、ミニゲームの中でもかなり難しい部類に入るので、クリアに失敗してしまう犬福ブリーダーの方も多いのでは？

カラスは向いている方向に向かって突進する習性があるため、カラスの真下をくぐり、向いている方向と逆側に移動しておけば攻撃を避けられる。遠い位置にカラスが出現したときは、自分に近い側の画面端に逃げ込むのが安全だ。

近くにいるカラスが向いている方向と逆に移動するのが攻撃を避ける上での近道となるぞ。

カラスの大群をやり過ごしたあとは、画面中央に戻ることで次のカラスに対応しやすくなる。

ラブミーテンダー　オメガ福撃破法

「ラブミーテンダー」はINUファイターを操ってオメガ福と戦うシューティング型ミニゲーム。オメガ福の攻撃で特に注意したいのは、一気に体力を奪われてしまう各種レーザー攻撃。追尾レーザーはこちらに向って来るので、発射を見たら左右どちらかに移動し続けて回避すべし。オメガ福が顔だけになると出してくる極太レーザーは、口にエネルギーをタメてから約2秒後に発射される。タメ中、攻撃に夢中になり過ぎないように注意すること。なお、進化福によって移動速度と攻撃手段も変化する。6種類の攻撃タイプについては下記カコミを参照しよう。

ラブミーテンダー出現ルート

7月に「有名観光地」を選んで郁瀬さんに会った後、10月に「メガ福平和記念公園」を選択すると、なんとメガ福がオメガ福となって復活!! 犬福専用戦闘機INUファイターを駆り、オメガ福を撃破して街を守れ!!

オメガ福が頭だけになると使う極太レーザー。タメ中に攻撃を浴びせ、発射前に逃げるべし!!

攻撃を当てるときは前進して連射力をアップさせるといい。回避のバランスも見つつ攻めよう。

バルカンタイプ	大型ミサイルタイプ	ツインビームタイプ
犬福、まろ福、うらない福が使えるスタンダードな機体。連射力は非常に高いが、オメガ福の放つ小さい弾を相殺できないのが難点といえよう。レーザーだけでなく、小さい弾もある程度避ける必要があるため、テクニックが要求される難しい機体なのだ。	でぶ福、作業福、わんぱくでぶ福が使える。画面上に1発しか出せないが、バルカンの8倍もの攻撃力を誇り、小さい弾の相殺も可能。オメガ福に近付くほど連射が効くようになるので、極太レーザーのタメ中に玉砕覚悟で密着して打ち込んでみよう。	騎士福、空手福、わんぱく福、レーサー福、おりこう福が使用できる。バルカン並の連射力と小さい弾への相殺効果を併せ持つ、大変使いやすい機体。その代わり威力は大して高くないので、戦いが長引きやすい。レーザーだけはしっかり避け続けよう。
火炎放射タイプ	**クナイビームタイプ**	**ホーミングミサイルタイプ**
兵隊福、メタ福、魔法福で使える。射程が短い代わりに、オメガ福と小さい弾の両方を貫通する効果を持つ特殊な武器。攻撃力は高いものの、オメガ福に火炎部分を当てるには接近を余儀なくされるため、レーザーを被弾しやすく、非常に扱いが難しい機体。	しのび福、くのいち福、忍びでぶ福といった忍び系犬福のみが使えるクナイ型のビーム。バルカン並の連射力と小さい弾への相殺効果を持つ上、弾が左右にばらけるおかげで攻撃範囲も広い。また、オメガ福を貫通するおかげで威力もバルカン以上なのだ。	電脳福、博士福、電脳でぶ福といった賢い犬福が使える、オメガ福目掛けて飛ぶナイスな武器。弾が大きいせいで小さい弾と相殺しやすいので、中盤戦ではオメガ福に接近する必要がある。後半戦まで持ち込めば、極太レーザーを避けているだけで勝てるぞ。

ダッシュ&キャッチを極める

樹から落ちた「くのいち福」の元にダッシュし、犬福の頭でキャッチできればクリアとなる、自己犠牲の精神が試される(?)ミニゲーム。ボタンを連打し過ぎると「くのいち福」を通り過ぎてしまうので、止めるタイミングがカギだ。

連打し過ぎは禁物。一つのボタンを適当に連打しておき……。

二つめの水溜りの直前で連打を止める。これでキャッチ成功!!

ダッシュ&キャッチ出現ルート

6月に「その辺を散歩」を選択すると、樹に引っ掛かって落ちそうなくのいち福を発見できる。同じ犬福同士、困ったときは助け合わないとねっ。

犬福ファイトの頂点に立つには

ミニゲームなのにとっても本格的な対戦格闘ゲーム、それが「犬福ファイト」だ。両犬福は放っておくと勝手に前進し、お互いの体が触れ合うと後方に飛び跳ねて仕切り直しとなるのが基本ルール。なお、各種通常技はジャンプや必殺技でキャンセル可能で、空中攻撃キャンセル2段ジャンプなんてこともできる。

なお、二人同時プレイ時はまずプレイヤー1とCPUの対戦が始まり、勝った方がプレイヤー2と闘う。下記を参考に、CPUの操るロム、クビンカを打ち倒せ!!

vs.ロム

ポリ福であるロムと闘うときは、地面から三つの突起を放つ"3連ソノレ"に注意。"3連ソノレ"の予備動作を見たら、2段ジャンプで飛び越しつつ空中から必殺技や強攻撃をたたき込むのだ。

vs.クビンカ

模型屋「ゴーリキー」の看板娘が飼っている戦車福・クビンカは、飛び道具である"戦車砲"を連発してくる。これをジャンプで回避して近付き、空中必殺技やジャンプ攻撃を出せば倒せるぞ。

犬福ファイト出現ルート

6月にゲームセンターを選択するか、9月になると曽根に遭遇、ロムと闘える。また、一度でも模型屋に行っていれば、10月に富田さんの文化祭へ行くことに。そこで戦車福・クビンカと対戦することができるのだ。

※犬福の形態によっては、ミニゲーム「てけてけダッシュ」に変わります

上位福の3すくみ

"ハートビーム"連打でほとんどの犬福に勝てる電脳でぶ福、"メテオ"で電脳でぶ福に対抗できるまほう福、"真・昇竜犬"が強過ぎる空手福。これが3強福だにょ。

電脳でぶ福は空中で6回もハートビームを出し続けられる驚異の性能を誇る!

時代はメタボ! でぶ福最強伝説

犬福にもっとも必要なのは、なんとカロリーであることが判明しました!! ケーキやチョコを大量に与え、あなたの犬福をでぶ福に進化させてあげましょう。そうすれば、クイズ開始時にライフは回復するわ、大型ミサイルのおかげでラブミーテンダーは簡単になるわ、犬福ファイトでは最強の一角に踊り出るわと、まさに良いこと尽くめ!! あっ、犬福に釣られてブリーダーの皆さんがカロリーを取り過ぎた際の責任は取れませんゆえご注意を。

特殊能力のライフ回復でいつもより長く遊べちゃうぞ。

でぶ福の性能は電脳でぶ福とほぼ同じ。強過ぎるッ!

犬福Q&A おしえて!横山さん

時代はパーシャル、犬福マンだ! 早速質問!

犬福が地球上で最初に発見されたエピソードを教えてください。(大分県 げんげんさん)

諸説あるのですが、

- 犬張子置物と大福を並べておいたら錬成された
- 奈良の大仏の螺髪(頭の粒々)から966匹生まれた
- 狛犬の口から吐き出されてこの世に出現した
- ツチノコの膨れたお腹の中にいた
- 1908年のツングースカ大爆発の跡地で発見された

などが有力な説です。

(参考資料:民○書房)

大人を信じるな! また来月!

メダルゲームをとことん楽しむ!

メダル攻略道場!

ETERNAL KNIGHTS

エターナルナイツ

RPGテイストあふれる探索ものとメダルゲームの楽しさが融合したこのタイトル。「伝説の勇者」となるべく君も旅立て!

エターナルナイツ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：メダルシミュレーションRPG
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン＋タッチパネル
■発売日：2007年夏予定
■使用基板：－

Text：ANON.T

各地の城を制圧し冒険に役立つアイテム&メダルをGET!

メダルをBETして「城」の制圧に名乗りを上げれば、そこは剣と魔法のファンタジーワールド。その世界には、攻略に役立つマジックカードが存在する。カードは城の内部で入手でき、体力回復・モンスターへの攻撃といった多くの恩恵を与えてくれる。さらに、前回のプレイで得たカードの持ち込みも可能で、攻略の幅も大きく広がるのだ。

入手したお宝は次回のプレイでお役立ち!

さらに城を占領して城主になれば ボーナスメダルが入手可能!

[illegible]の城の城主となることができ、ほかのプレイヤーが城に挑んで来るたびにメダルを得ることができる(城主ボーナス)。得たメダルは次回のプレイ時に加算される。

NEW! バトルスロットでカードもメダルも荒稼ぎ!

勝ち進むとボーナスが期待でき、カードの大量入手も可能とか。

TOPIC モンスター募集キャンペーンの最優秀作品は…

公式ホームページにて実施されたモンスター公募のキャンペーン。多数の応募作品の中からボスモンスターとして選ばれたのは、P.N.「しのっち」さんによる作品。どんな場面で登場するのか、今から興味津々。

しのっちさんの作品

JOB 選べる職業はこの6種

各職業のパラメータ：体力／攻撃力／魔法力／その他／高配当率／防御力

戦士(初心者向け)

基礎能力が高く、攻防のバランスに優れる。HPの多さが魅力的。

スラッガー(初心者向け)

新部屋に入ってもHPが回復しないが、会心の一撃が出やすい攻撃職。

魔法使い(中級者向け)

攻撃力は低いが、強力な魔法を扱える。通路内の視界も広い。

ピエロ(中級者向け)

攻撃を受けるとカードを落とす危険があるが、広範囲に攻撃できる。

ギャンブラー(中級者向け)

宝石の位置把握&うれしいスロットができる能力が○。防御は弱い。

セイント(上級者向け)

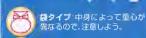
戦闘能力は低いが、敵を倒した際、仲間にできることがある特殊職。

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた個所が狙い目。

箱タイプ：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細めなので本体も狙える。割と簡単。

6月登場アイテムは、収集意欲をかきたてられる傑作フィギュアのオンパレード！　梅雨の湿った空気を、プライズにかける熱意で吹き飛ばそう!!

機動戦士ガンダムSEED DESTINY ディスティニーヒロインDXフィギュア6

バンプレスト／6月下旬／全2種

『SEED DESTINY』の人気ヒロイン、ルナマリアとステラを立体化。劇中ではなかなか見られなった、二人の愛らしい表情としぐさや、眩しい太ももに注目!!

Yes! プリキュア5 バスタオル

バンプレスト／6月下旬／全4種

120×60センチのビッグタオル。お風呂上りの濡れた身体を、プリキュアたちが優しく包んでくれるぞ。キュアドリーム単体のデザインや全員集合など、種類も豊富だ！

パチスロ北斗の拳SE ライト付きキーホルダー

セガ／6月下旬／全6種

パチスロ業界の世紀末覇者『パチスロ北斗の拳SE』のキーホルダーが登場！　実機のデザインがそのまま使用されたパネル部分を押すと、LEDライトが点灯する。

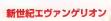
ガンダムシリーズ パーツコレクション ザクヘッド型グラデーションライト

バンプレスト／6月下旬／全1種

ザクの頭部をモチーフにしたグラデーションライト。内蔵されたライトにより、クリアパーツの頭部が赤、青、緑、紫など、さまざまな色に変化する。これひとつあれば、量産型ザクやシャア専用ザクを思いのままに再現できるのだ。

クイズマジックアカデミー フィギュアコレクションシーズン2 Vol.1

KONAMI／初夏登場／全3種

『QMA』フィギュア、待望の新シリーズスタート！　シャロン、ルキア、クララの三人が、華麗に空を駆ける姿を立体化しているぞ。

新世紀エヴァンゲリオン エクストラアフロディーテフィギュアVer.2

セガ／6月中旬／全2種

格調高い雰囲気でファンを圧倒したエヴァフィギュアが再降臨！　今回はなんと衣装が半透明パーツになっており、うっすらと見える肌の色と流れるようなフォルムが美しい!!

新世紀エヴァンゲリオン エクストラサマービーチフィギュアセガ別注Ver.2

セガ／5月下旬／全2種

綾波とアスカのスレンダーボディを堪能できるビキニフィギュア。砂浜を模した台座には、二人が書いたという設定の「2007.May」の文字が。このプライズはセガの直営店でしかゲットできないため要注意!!

今月のプレゼント

●バンプレスト
ガンダムシリーズ　パーツコレクション　ザクヘッド型グラデーションライト　5名様
Yes！プリキュア5 バスタオル　4種セットで1名様

●セガ
新世紀エヴァンゲリオン エクストラアフロディーテフィギュアVer.2　2種セットで2名様

SEGA®

HI-TECH LAND SEGA TATEISHI
ハイテクランド
セガ立石

立石

SEGA WORLD ARUKAS
セガワールド
アルカス

府中

東京のセガ2店舗が生まれ変わってオープン！

ハイテクランドセガ立石
セガワールドアルカス

Renewal OPEN!

立石と府中のセガ店舗がリニューアルオープン！両店とも1階層増えてフロアがグーンとワイドになったぞ！もちろん設置ゲーム機も大幅増設！駅からも近くて便利なので、ゲーム仲間のみんなで遊びに行こう！

今回のリニューアルの最大の特徴は２店とも大型カードゲームやビデオゲームなどを集めたコアなフロアが新たに誕生したこと。立石店は増床した２Ｆがオールコアフロアに。アルカス店も増床した４Ｆが全てコアゲームになったぞ。明るい店内の立石店とは対象的にアルカス店は緑のネオンがムードたっぷりの暗めのフロアになっているよ。

ハイテクランドセガ立石

セガワールドアルカス

カードゲーム・ビデオゲームフロア誕生！あそぶならここに集まれ!!!

ネットワーク系ゲームなど
人気コアゲームが充実の品ぞろえ！

三国志大戦２やＷＣＣＦといった人気カードゲームを始めとしたネットワーク系ゲームが充実。とくにアルカス店は広大なフロアに地域最大級とも言えるサテライト数を設置！立石店もサテライト数は通常ながら、主要タイトルはほぼ網羅しているぞ。ビデオゲームも対戦格闘ものを中心に種類豊富。昔アツくなった懐かしのゲームもあったりするよ。

三国志大戦2
立石店 4席
アルカス店 10席

迫力のサテライト数！

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3エボリューション
立石店 13席 アルカス店 24席

機動戦士ガンダム 戦場の絆
アルカス店のみ 8席

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
WCCF
立石店 8席 アルカス店 16席

ビデオゲームもズラーリ！

こんな懐かしのゲームも！

物販コーナーやコミュニケーションスペースもあります！

物販コーナーでは、なかなか手に入らないカードバインダーや攻略本などコアなお宝をＧＥＴできるぞ。またトレーディングテーブルや休憩スペースもあって、プレイヤー同士の情報交換もできるようになってるよ。

ハイテクランドセガ立石
http://location.sega.jp/loc_web/hls_tateishi.html
京成立石駅から徒歩３５秒

１ＦはＵＦＯキャッチャーやメダルゲームのフロア。こちらのフロアも明るくて、気持ちよく遊べちゃうぞ！

ハイテクランドセガ立石
大光堂書店
マツモトキヨシ
京成立石駅
京成押上線
ファミリーマート
イトーヨーカドー

住　　所／東京都葛飾区立石7-2-1
お問合せ／TEL:03-5670-6815
営業時間／平日・日曜日 10:00~24:00
土曜・祝前日 10:00~25:00

設置ゲームタイトル

●三国志大戦2 ●機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
●WORLD CLUB Champion Football EuropeanClubs 2005-2006 ●Quest of D ver3.0 王国の守護者
●ドルアーガオンライン
●セガネットワーク対戦麻雀MJ3 EVOLUTION
●バーチャファイター5 ●バトルファンタジア
●ギルティギア イグゼクス アクセントコア　ほか多数設置

セガワールドアルカス
http://location.sega.jp/loc_web/sw_arukas.html
府中駅から徒歩4分

ダーツや卓球など、体を動かして遊べるコーナーも新設。また占いゲームを集めたコーナーも登場！もちろんメダルゲームやＵＦＯキャッチャーなども。

住　　所／東京都府中市宮西町2-5-1
さくら三番館2階～4階
お問合せ／TEL:042-365-2591
営業時間／10:00～24:00

設置ゲームタイトル

●三国志大戦2 ●機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
●WORLD CLUB Champion Football EuropeanClubs 2005-2006
●Quest of D ver3.0 王国の守護者 ●アイドルマスター
●機動戦士ガンダム 戦場の絆 ●ドルアーガオンライン
●セガネットワーク対戦麻雀MJ3 EVOLUTION
●バーチャファイター5 ●バトルファンタジア　ほか多数設置

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

あれよあれよと忙しくしているうちに、季節もこっそり夏直前！　今月のA-Froは、去り行く5月の春レクチャー気分と6月の梅雨でちょっとセンチな気分、両方のいいとこ取りでお送りいたします。旅行とか行けなかったよとお嘆きの人から、春の新作ゲームでサイフはすでに[illegible]によって人まで、みんなまとめて楽園空間へいらっしゃい！

今月の一番搾り！

今月もA-Froは、ルーブル美術館も真っ青の珠玉カラー作品が集うと評判の、「アフロCMYK」からスタートです。おかげさまで新旧問わず、バラエティに富んだ力作を数多くいただいております！

僕くも姫さんにいじられとるッ!? セドリ君はピチッ子国民なのか…

A・Fro回覧板 梅雨が来る前から家でゴロゴロしてカビちゃってる人たちにコール！ 担当者からのコメントの頭にHマークが付いている投稿者は、HPをお持ちです。アルカディアのサイトに、毎月リンクが設けられていますので、気になる投稿者のHPは今すぐチェックしなっせ！ アドレスはこちら→ http://www.arcadiamagazine.com

潤 梅雨空物語 JUNE メモリーズ

少しブルーだけど心も和む不思議な季節、梅雨。今年もいただいた梅雨作品で、しっとり小特集を組んでみた次第。

(新潟県 [illegible]さん)
☆ちょっとやそっとの雨じゃ、元気っ子はむしろ気分上々なのです!

(東京都 [illegible]君)
☆差し出す傘の、温かさ。雨の冷たささえ忘れる瞬間。

(愛知県 [illegible]さん)
Ⓗ雨を透かす、青と紫。[illegible]は女性専用の代名詞じゃないワケで。

(東京都 カヤキ君)
☆照れ屋の妖精さんも、珍しく顔を出す雨の[illegible]が、そっと隠してくれるから。

(東京都 青い[illegible]さん)
☆雨の暗きに、映える紅。和の雅、しかと感じました。

A・Fro回覧板 投稿の規定についてはA-Fro最後のページに鉄の掟が記されておりますが、これから投稿を始めてみたい! という投稿初心者の中には、規定以前に分からないことが多過ぎるとお嘆きの方も多いかと。A-Froではそんな「今さら聞けない!」という質問にも、この回覧板などでお答えします! ぜひ疑問を当方で解消し、本誌のみならぬ投稿ライフの足がかりとしていただきたい!!

じめじめ気分をブッ飛ばせ!!

ああっ！　梅雨が来ちゃうよ、じめじめーるだよっ!!　ナニ言ってんのさ、そんなものゲーム魂でブッ飛びんぐさっ！　「アフリバ」では人気ゲームのタイトル別応援コーナーや、各種テーマ別の特集コーナーを大解放。今月は忍者村開村で、普段より1ページ拡張してお送りだよっ！

A-Fro忍者村2007

東西対決阿修羅の章

やって来ました、アーケード忍者の祭典A-Fro忍者村ッ!!　今年は、「東洋忍者VS西洋NINJA」の大決戦だっ！　最期まで立っていられるのは、果たしてどちらでござろうか!?

（千葉県　加川ガル吉@忍魂さん）
Ⓗ東西忍者対決、始まり始まり〜。全員知ってるあなたは通！

（大阪府　座夏之助さん）
☆レア忍代表として、すっかりメジャーな才蔵さん。今年も会えたでござる！

（群馬県　NAGA君）
☆HLDゲー忍者、忍者ハヤテ推参！実に、20年以上昔というレアっぷり!!

まずは東洋でござる!!

いきなりレア忍村でござ〜い！

（山口県　里田里見さん）
☆ブラッディロアより、モグ忍バクリュウだモグモグ！

（東京都　西村もつ君）
☆レア忍のはずが知名度は高い不破様。超必が当たらねえです！

（東京都　大沼由実さん）
☆やはりレア忍、ニンマスのサスケでござーる。これぞ忍道！

（大阪府　成瀬織さん）
☆やーっぱ休みはゴロゴロでしょ！よ、吉光忍伝が読みた過ぎるっ!!

（福岡県　皐月トミィさん）
☆またたびあかりん！ひゅるる〜んるんるんるん。

A・Fro回覧板　というわけで、今月は拡張版で「A-Fro忍者村」をお届けいたしました。テーマは東西対決だったけど、やっぱ忍はまだまだ日本の文化といった結末になったのかー？　いやいや、ウチのアースクエイクはまだまだやるぜぇ？　とか、ギンズザニンジャ（海外版キャプコマの翔）だっていけまっせ！　なーんてあなたは、きっと来年参戦してくんなっせ！

西洋忍者村はこちら

（大阪府　J・Bさん）
☆これは東西と真ん中っ!? とりあえず鮭茶漬けを食べるでござる。これぞ武神流。

（新潟県　左十さん）
☆ここからは、西洋NINJA！
いや、オレは日本人だってカミカゼッ!!

（広島県　温井川天祐さん）
☆忍者というより、金網にへばり付いた姿がクモ説だとおッ!?

（東京都　QQQ君）
☆多人数プレイが熱いぞ！
立ちプレイ筐体で、足腰も強化だっ!!

（奈良県　しゃらぁー君）
☆近年、大復活を遂げたハンゾウ殿。うなる、忍者レッグラリアート!!

（埼玉県　涼風君）
☆タイムオーバー負け時の可愛さにノックアウトされた御仁も多かろう！

A-Fro忍者村2007
東洋圧勝の章

混とんを極めた忍者村ではあったが、どうやら閉村の時間と相成った模様ナリ。西洋NINJAが押されまくっている気がするのは気のせいではないかもネっ☆

（新潟県　佐倉信士君）
☆忍者アレンジエグゼリカ！
西洋っていうか、宇宙っ!?

（佐賀県　アメシボウ星叫君）
☆ラストはユーニスとソクラテスで忍法華の舞!!　もはやレア忍カ・モ・ネ！

（東京都　采姫炬さん）
☆デドアラのかすみさん。ゲーセンへ帰って来てほしいです！

（奈良県　くんこさん）
☆そういえば、ヨシオ先生の姿が見あたらな……ゲフゲフン。

緋雨閑丸＆リムルル（サムライスピリッツシリーズ）

（東京都　有葉貴重君）
☆行楽といえば温泉、温泉といえば卓球。なんかしっくりだっ！

いろは（サムライスピリッツシリーズ）

（神奈川県　葵ひなた君）
☆旦那様は、本の前のあなたってええ!?　あ〜んっ。

メイ（GGXXシリーズ）

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆もう大人だから、デートスポットだってチリバツだよ！

【C】夏候月姫＆【R】張苞（三国志大戦シリーズ）

（北海道　くらげさん）
☆こちらは、ゴロゴロっていうかダラダラ？

フェイス（バトルファンタジア）

（神奈川県　ガイアーズゆっくさん）
☆居眠りテキサス。これが行楽なのかーっ!!

次回のテーマは「自由研究」

A・Fro回覧板　コーナー始まって以来の細長さとなった「アフロDEモード」。次回のテーマは夏休みならではの「自由研究」です。お気に入りのキャラにアサガオを観察させたり、甲虫王者的なものを採取させちゃおう。そしてラストには、たまりにたまった宿題の山!!　なお、背景には何も描かずに白のままでお願いします。あ、だから絵のモデルさんとして女子キャラを薄布一枚にしちゃダメなんですって！

激闘、いや激闘続きでもある当タイトル。その熱き想いをイラストにしたためてみそっ!

旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER

センコロのおへやから、ただいま戻ってまいりましたっ!

(愛媛県　猿子さん)
☆姫はさらっていくわよ!!(←楽書)　裏よりて、姫←ツ~……えぇっ!?

(奈良県　青音さん)
☆オレ達S.S.S.トリオっ!　それぞれに、背負ったモノがあるんだ。

マジアカ 美術倶楽部

そろそろ、欲しかった思い出のアイテム達も、購入できるようになってきたのでは? 何にも負けない、青空アカデミー!

KOFっ子 TORNADO

新作稼動までなんて待てねえです!　そんなKOFっ子のみんな集まれ~!　今月も、は~じま~るよ~!!

(山口県　西川"A・Y・U"貴敦君)
☆KOFMIAコスチューム!　熱い魂は、確かにここにある。

(北海道　犬飼多美代さん)
☆秘めた闘志が、隠し切れない。さあ、そろそろ始めようか……。

よみがえれ鉄人! KOFっ子不死鳥隊

いなせなアイツを復活させて!!　そんな想いを募集中だぞっ!

(千葉県　桃源☆郷君)
シェルミーはゼヒ2000コスで!　そして虎五郎がオブ・ジョイトイッ!?

A・Fro回覧板　5月号159ページ、宇宙刑事ギジン内の突発企画「元ネタ当てまSHOW!」。今月は、出題者である鵜ノ宮洵さんから詳細な答えがきたぞっ!　元ネタは「IIDX12 HAPPY SKY」の「vault of heaven」に出てくる石像で、大体1分14秒辺りに出てくるそうです。みんなも新企画を、思い立ったら即見切り発車!!　既存コーナーも随時募集中だよっ!

忍者特集2007
和洋対決～モノクロ砦～

本日の忍者質問箱

『野球格闘リーグマン』の海外版『ニンジャベースボール　バットマン』というらしいですが、これって和忍？　洋忍？
（千葉県　桃源☆郷君）

☆和か洋かとの議論の前に、そもそも彼らは忍者なのかという議論から先に始めた方がいいだろう

（福岡県　武術師某さん）
☆名前こそ『ニンジャマスターズ』だが、忍者キャラの方が少なくね!?　という疑惑の作品。

（東京都　QQQ君）
☆今年の和製忍者の台風の目でした。時代はマッタリ系ニンジャなのかーッ。

（東京都　大沼由実さん）
☆ニンジャのアミアミは「鎖帷子」なる防具なのですよ！
（はがき裏質問箱終了）

（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆世界の豪傑が集うゲームの中でも、彼女の存在感は目立ってましたよね！

（愛媛県　立花ハルキさん）
☆ネタ系ニンジャが多い中にあって、数少ない正統派！　た、多分！

（大阪府　J・Bさん）
☆くのいち慕情に恋の花。ラブってたっていいじゃない！

（長野県　セド大橋さん）
☆地獄から来た忍者たちに親しみたいなら『モータル』よろしく。

（東京都　采姫炬さん）
☆『RB』版の衣装が好きって方も結構居るんですだぜ？

（東京都　陸道零弐さん）
Ⓗ西洋忍者の中では一番目立ってたのかなーと。

お笑いもお任せニンニン
忍者エンタティンメント

（東京都　ゲコゲさとる君）
Ⓗそのうちフンドシ忍者とか来たりして。

（東京都　百地羊作さん）
Ⓗフレキシブルに立場を変えてこそ真の忍びよ。

（東京都　良月君）
西洋忍者って…ロマン溢れてて素敵やん？

総　評

今回は「和洋対決」をテーマに繰り広げられた忍者特集。しかし蓋を開けてみれば、そこには人種、国、種族を越えて「刃の下に心を隠す」精神が溢れていたとかいないとか。そう、忍者に国境など無い……。なぜなら、奴らは勝手に潜入するから。

（宮城県　銀漢君）
忍の魂に西も東も無い！　また一つ、世界に新しいトリビアが生まれた

A・Fro回覧板　今年の忍者対決ですが、投稿数は「和製忍者」、インパクトは「西洋忍者」の方に軍配が上がるような気がしました。まあ、どっちも怪しいことには変わり無いんだけどネ☆　次回の忍者対決はワールドワイドに世界忍者大戦（ジラ　ヤ）とか　などと考えましたが、中国忍者やロシア忍者はともかく、南極忍者やアフリカ忍者とか聞いたトキねえ!?　どうなることやら。

(秋田県　投げはめさん)

日々のゲーセンライフの中で起こったことや感じたこと――皆さまのゲーム人生を集積して、当コーナーは成り立っております。等身大の読者コーナーですので、皆さまもぜひご参加を！

ドキッ！ポークだらけのSTG大会

『むちむちポーク！』……その記事を初めて見たとき、自分の眼を疑った。CAVEのSTGにハマって早十年、『エスプレイド』のガラ婦人にも驚いたが今回は180度違う方向でビックリした。

あらすじだけ見ると、少女たちが異星人に捕まって豚と融合というSF猟奇というかすいません僕そういうのはちょっと……といったおどろおどろしい感じだが、幸い絵柄のおかげか悲壮感は全く出ていない。

問題は絵というか彼女たちの体型。すごい肉感だ!! なんかもう、パッツンパッツンとかじゃありませんよ？

太目のボディにあえてのタレ具合、そう……正にムッチリ？（ああ、服はパツパツしてるねウン）

なんてマニアックな体型だろう。普通なら一作品に数キャラ居る内の一人ぐらいのポジション（ストⅡでいえばE・本田）、そういったイロモノ体型（あくまでゲーム的に）キャラだけで構成されているなんて……。

つまり正統派も男勝りもロリ担当もみんなみんなポークということかーーーっ!! あ、あ、新しい扉が開いてしまいそうだ……けしからん、まったくけしからん。だがそれがいい。とりあえず俺は青がイイ。

肩ロースを食べるという行為に異様な興奮を覚えられる俺。さあ、そのボディで俺を押しつぶしてごらん！

そんな感じで稼働日までムチムチしながら待っています。

(東京都　イソロク君) A

☆むううう、コレからは「樽ドル」よろしく「樽自機」が来るのだろうか。もうちょっとダイエットすれば当たり判定が小さくなるのでは!? なんて言っちゃダメだぞ！ いいね！

プレイ以外でも学んで鍛えて！

先日、ゲーセンで『ホップンミュージック』をプレイしようと並んでいた日のコト。

前でプレイしていた上級ポッパー様(Lv.40をクリアしてましたっ)が"フロウビート（H）"をプレイ中、サビの部分の2、3小節分で、ちょっとミスられたみたいでゲージを一気に落としてしまったのデス!!

しかし、その上級ポッパー様はゲージを失った後はさらなる集中を見せ、最後にはFEVERクリアまでもっていったのです☆ すごい！ 自分だったら、そのミスを演奏中引きずってたかもしれないのに……。

そんな上ホ様のプレイを拝見した後、自分の番が回ってきました。"プログレッシブバロック（H）"を選曲したのですが、今まで横並びの階段をさばけず、正規譜面では一回もクリア出来きたことのない「壁」ですっ。

やはり、右に左に手指を揺さぶられ、なかなかGOODゾーンまでゲージが届きません。今回もダメなのかな……一瞬弱気になりかけました。

しかし、先ほどプレイしていた上ホ様の集中力、それに立て直そうとする気力を見習うべく、手指を緩めることなく横階段をたたいていきました。

途中、筐体に指を突き指先がしびれつつ、ゲージはボーダーラインを上下しながら、曲はついに佳境に。とにかくポップ君を落とすまいとたたき続けました。

そして、最後の同時押しが終わった瞬間……なんとボーダークリアしていました!!

ポップンを『1』からやってきましたが、初めて達成感に満ちたクリアが出来ました。『壁』を乗り越えた……と言ったら大袈裟ですが、このクリアを精神的に支えてくれた、あの上ホ様に感謝したいと思います。

これからもポプを続けて、更に上のレベルをクリア出来るように、集中力と気力を持ったポッパーになっていきたいです！

(神奈川県　キサトさん)

☆壁突破おめでとう！ しかし、大変なのはこれから。壁を突破できた「実力」を維持し続けることが一番難しいのです。これからも、さらなる上を目指して――自分が、ほかのプレイヤーに勇気を与えてあげられるくらいに成長できるとヨイですね！ 情熱が受け継がれていくのもゲーセンのだいご味なのだ。

(千葉県　スーパーバーザム君)
☆「シャア！」コールのところは赤ボタンを連打させてほしいトコロだね！

(神奈川県　林裕二君)
☆競って鍛えて、女の子は強くなる！頭と心でレッツファイティン！

最近『頭文字D AS4』が面白くて面白くて仕方が無い。

俺のリアルでの愛車はRX-8な訳だが、こいつを駆って遠方のゲーセンへ遠征しに行くこともしばしばある。その様子を見ていた友人がサクッと一言

「スポーツカーで走っていって、目的地でやることもレースゲームってどうよ？」!!!!!!

どこまでスポーツカー好きなんだよと言いたいらしいが、考えてみればその通り。だがしかし、リアルRX-8はぶつけると肉体的・精神的に死ぬほど痛いが『頭文字D』の愛車（シビックタイプR）は痛くない！ 強いて言えばタイム的に痛いだけだ!! タイヤも減らないし!!

しかしこれ、「クルマ」を「野球」に置き換えて考えるととてつもなく爽やかに感じるのはどうしたもんだか。

(佐賀県　諸江カズノリ君)

☆生活の中心に何を据えるかで、趣味の方向性が決まってしまうんですかね〜。日曜日は"フットサルの試合"→ WCCF →"Jリーグ鑑賞"という方も絶対居そうですね（笑）。リアルでは安全運転、ゲームでは攻めのドライビングで頑張って！

時々、カードを折り曲げて捨てている人を見かけます。本人は要らないのもしれないのですが、勿体無いです！ 他のプレイヤーのためにも、なんとか生かしてほしいところ。

(愛知県　鈴木如来君)

☆リサイクルボックスがある店などでは、ダブリカードはそっちの方に寄付！ リサイクルボックスを利用するときは、お店のルールに従ってね！

(山口県　里田里見さん)
☆誓いの重さは、覚悟の重さ
未来を支える志の強さと知れ！

(茨城県　mikoko君)
ついこの間出たような気もしますが、もう6年前のタイトルなのね！ 早っ。

A・Fro回覧板 湿めっぽい梅雨の季節になりましたが、ゲーセンは全天候型アミューズメント施設ゆえ、雨が降ろうが槍が降ろうが広域焼夷弾が降ろうがへっちゃらなのです（多分）。しかし、カードゲームは湿っぽくてカードの滑りが悪くなるのはノーサンキューなので、お店の方もこまめに台を拭いていただけると助かりますよー。

特集！ 至福を感じる瞬間INゲーセン

アルカディアNo.84号で募集した「至福を感じる瞬間」。全国からいろいろな「至福」が集まりました！ ゲーマーが最も至福を感じる瞬間とは？ んでは、ご覧あれ！

ゲーマーにとって至福の瞬間、となれば、やはりクリアした瞬間に勝てるものは無いと思います。

特に時間（とお金）をかけたゲームの達成感は格別でしょう。個人的な体験として、『鋳薔薇』をクリアした瞬間は、人目もはばからずにガッツポーズを取ったくらいです。

（茨城県　吉本正（仮名）君）

H ゲームクリアは至福絶頂、の最たるものですね～。これが何年か越しだったりすると格別ですよ。この感動があるから、止められないんでしょうね！

私のようなヘタレ音ゲーマーにとっての至福の時は、自分のハイスコアを更新出来た時です。

必死に汗だくになりながら、例え1点でも上の点数が出せた時は思わず「よっしゃ！」と小さくガッツポーズ

たかが1点でもハイスコアはハイスコア！　勝てば官軍！　1点を笑う奴は1点に泣く！

そんな感じで今日も汗かきべそかき頑張ってます。

（秋田県　丹羽るかみさん）

☆1点の更新でも、それは頑張った証だもんねー。積み重ねていけば、それは大きな結果となるのだ

有名プレイヤーと対戦出来た時や、プレイを間近で見れた時、至福の瞬間を感じます。

うまい人のプレイは参考になりますし、自分じゃ真似出来ない技術を持っているので見ていてほれぼれしてしまいます。

対戦で当たった時は、常人ではないテクニックを見せ付けられ自分もプレイしていて「負けるものか！」とテンションが上がります。テンションが上がっても大体は負けますけど……。

（千葉県　バルルルルン兄さん）

☆強豪プレイヤーと対戦した時とか、思わず引っ張られて実力以上のプレイが出来たりしますよね。例え負けても、その経験を次回以降に生かせば「至福の瞬間」は再来します！

行きつけのゲームセンターで仲良くなったメンテナンスのおじさんが居ます。いつも青いツナギを着て、店内にあるすべてのゲームをチェックする姿は見ていてカッコイイです。

以前、『フォーチュンオーブ3』の筐体を分解して整備している時は、ゲームそっちのけで見入ってしまいました。

メカ好きな私にとっては、ゲーセンに居るだけで天国です。

（静岡県　ヘンポコ君）

☆ちょっと変わった至福の瞬間。よく考えると、ゲーセンは変わったメカの宝庫ですもんね！

1コインクリアももちろんうれしいですが、私の場合は「VGMとキャラの操作がピッタリはまった時」に至福を感じます。古いゲームですが『ダライアス外伝』などはその最たるもので、面クリアやショットを撃つタイミングまで必死に合わせてました。今やってる『バトルギア』などは、操作そのものを合わせるのに大事です。ピッタリタイミングも合うとタイムも上がるし、とてもドキドキするのです。

（高知県　こんま君）

☆格闘ゲームの曲とかも、サビの部分になると「テンション上がる」場合もありますよね　曲とプレイのシンクロも、至福を感じるナイス要素！

（東京都　鷺ノ宮洵さん）

H ほかにも「金髪＋デコ」、「縦ロール＋TS」、「ツインテール＋ヒゲ」などなど、各プレイヤーの中で強キャラ定義は変わることであろう！　皆も今一度、自分の中の強キャラを際確認していただきたい。

「チュートリアル」をどうしても「中途リアル（現実）」と変換してしまうワタシ。

（富山県　山田道楽斎君）

☆それは「ヘビメタ」を「ヘビーメタリック」と変換してしまうのに……や、全然似てないんだから！

連立方程式が解けずに「一所の解なし！」とか言ってたあのころ――。

（愛知県　スオウ・リアキ君）

☆ヒアリングテストの時は「んん……」「こんなん全一」で切り抜けるとかいだな？

つうか、『オトメディウス』とは、ビックバイパーとロードブリティッシュがプリセル化したものだと考えて差し支え無いのですね？

（新潟県　たんぜめ君）

☆いや、これは「スーパーコブラ」「開発版2」かもしれん。新相解明が待たれる。

特報！　次回の新作ガンダムガンシューの主役は、なんとお坊さん!?　『スピリッツオブ寺院～修羅の僧兵～』お楽しみに！　うそごめん！

最近、『アルカナハート』の春日舞織が「春日無職」に見える今日このごろ――。

（埼玉県　アクア君）

☆すっごい違いニアピン賞。

No.84、アフロ掲載の「ひのひみけ」さんの文章で、ブルマラソンを「ブルマラソン」と読んでいたことをお詫び申し上げます。ブルマ女子が並んで走って逆上がり……いや、何でもない忘れてくれ。

（北海道　否読君）

☆よし分かった。忘れる代わりに[illegible]

アルカディア愛読ここの年……カキアくじ……それを気付けば、あと1年3カ月で……月号第100号突破!! 100!! 行けアルカディア！僕も買い続けます！

▲（熊本県　つむじなかと君）

▲（福岡県　鶴丸君）

「MMターボ」に掲載されるチャンスがありません(T_T)。 のるコツは何かないんですか？

▲（長野県　美馬谷ゆうあさん）

シューティングから、ス○ロボ参戦しないかなぁ…。 センコロ レギオルディア

▲（東京都　ロム兄君）

フェイスの頭の先の部分にはなにがつまっているのか？

▲（群馬県　ゲーセン野郎Aチーム君）

▲（鳥取県　青い肉汁君）

仏教徒ですか？

▲（新潟県　かささん）

センコロのおへやは…？

▲（東京都　席さん）

人指しゆびがとどきません。

▲（熊本県　アタリさん）

▲（埼玉県　タピオカ君）

A・Fro回覧板　「至福を感じる瞬間」の投稿、どもでした！　アフロズの場合は読者さまのナイス投稿を発見したとき、励ましのお言葉を聞いた時は至福を感じます！　さて、次回のテーマ投稿は「スコアネーム（リングネーム）はどうやって付けてる？」です！　本名もじりや出身地、さまざまなモーチフ（違）があると思いますが、皆さまのスコアネームの由来をお聞かせください！

アルカディア大瀑布

『鉄劇』予選も進む中、まずはレバーの握り方から上型にこだわって無理フォームで精をガキる輩にシャバドゥー!! そんな社内標語とともに今月も始まったモノクロオモロエルトラド(長ッ)、それが僕らの大瀑Fu－! だったというワケで。

A-Fro漫画道場

ここはアーケーダーのときわ荘、夢と希望とコンパネまみれの空間。和訳：漫画作品コーナーです。

(長野県　LEG君)
はぁとふるは女の子の魔法♪冷え性という解釈はない模様で

(岩手県　きりふ風丸さん)
若のB・O・S・Sが発動する前に、兎は寂しいと死んでしまう説

(茨城県　葵"KOFで出会った2人"レイラさん)
☆その条件なら世界人口の9割に通じるさ！エディ.Eはダメ、ですか……

(東京都　神無月桃華さん)
Hふんどしの数だけ、人は大人になる
もう…戻れないネ(そっと涙

(千葉県　桃源☆郷君)
☆剃れッ!!

(熊本県　オドマシラン君)
激・納得ゥ!! 日本語って容赦無いネ。

(東京都　西村もつ君)
トゥエルウが"こんにちは"とか言った時点で、勝敗は決していたワケで

キョーダイ部 血縁血風伝 オールウェイズ・タッグ

兄弟・姉妹の絆で無明の世を生き抜く、そんな硬派と見せかけてラブリン度満載の当方。一人じゃないって素敵なことサ!

桃色神の庭 ゲルエロス村

エロスは一日一エロス、という村の掟もあるとか無いとか。それはさておき、今月もエを芸術域まで高めてまいります。

(福岡県　皐月トミイさん)
気付かれちまっちゃ仕方が無ぇ……トレードレートが上がる予感がします

(兵庫県　アルルハイジさん)
元祖・多分・エロカワナース！甘～い痛みは嫌いじゃなくて?

(岩手県　きのえとら君)
☆そこにときめく君こそヒュアー ぼくらの学園はどこに向かうのか

(埼玉県　歴鹿さん)
☆日々が育んだ、血以上のつながり。兄LOVEハートがまぶしいぜッ!

(新潟県　かささん)
学内最強の姉弟タッグ！でもこれカンニングじゃ(以下仕置)

(青森県　陸さん)
☆BEMANI界を代表するラブリー双子かと。セリエリと人気を二分しそうですな

(愛知県　立花ゆうりさん)
兄弟キャラは弟のスウィートボイス率高し?いや、恭介の場合は白ランだからかも……

A・Fro回覧板 ついにアメリカからマスドライバーで、火星圏オクラホマ州に旅立った福田師匠（ちょっと嘘）。今回掲載しきれませんでしたが、本気で数え切れないほどの投稿者の皆さんからその引退を惜しむ声、新たな門出を祝う声をいただきました! 遠い空の下でこのページを見ている福田師匠にも、この暖かい声は届くことでしょう…… というか6月に某氏の結婚式二次会で伝えまする。

ブリセル大作戦

男女平等体現超空間

男性キャラを女性キャラに時空変換。時々反対の場合があるのもまた趣深い、大瀑布の看板コーナーがこちら。レッツ・性転換！

(愛知県　神崎摩紀さん)
H 銀髪キャラはブリスが似合う説！以下、銀髪ガチトライフの巻開始!!

(北海道　砂丘の虎君)
☆ボクらの出汁さんがスーレア級にッ!? 敵兵も喜んで毒泉に飛び込むっしょ！

TEKKEN 5 DR LEE
2007 Apr

(長野県　美里谷ゆうあさん)
銀髪の悪魔も華麗に変身！足技のキレが5割は増しそうさ！

(広島県　神埼綾さん) A
H 粋な漢は粋な姐さんになって当然！あ、でも前を見せちゃ危ないデス(汗)。

(青森県　ユパさん)
H 最後はメイト風銀髪でシメで。こんな賢者でもいいんスか校長～!?

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（A マークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに。URLを書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに掲載する場合は、掲載後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は難しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず熱い直球で！
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい。比率は3：2（普通ハガキの比率）が基本形！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

ゲルエロスネオ、カラー化のための
あて先はこちら★

(栃木県　和菓子技さん)

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。新しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。新しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

6月の花嫁さんよお幸せに
6月の同人作家よお気楽に？

梅雨でーす(放心)。6月はー、おっきなイベントも無いしー、なーんかだらけちゃんですよね～～……とか言っていたら夏コミの当落通知が来るのは6月じゃないですか！ そろそろ本腰を入れて夏の計画を練り始めた方がいいかもしれませんよ?

案内人:レン・コイン 執事 &ハーネス・キハンヌ
文:ぬのまる イラスト:オイコ

大ボリュームと
高密度で描く
ポップン人生劇場!

ギャグ　シリアス　イラスト

ポップンミュージックシリーズ

サンシャインビル

Honey Field

A5判　68P　オフセット　表紙1色
本代400円分無記名小為替+送料80円分切手+宛名シール
〒062-0034　北海道札幌市豊平区西岡4条14丁目1番12号
前澤由佳

ポエット、Deuil、MDZ、ニャミなど多彩なキャラが繰り広げるショート&4コマ集。かわいいギャグやほのかな恋の物語から、一瞬息をのむような寂しいシーンまで。絵の小さな部分にも気を配られた密度の高い1冊です!

ギルティギアシリーズ

チプミン2

雷忍

ギャグ

A5判　20P　オフセット　表紙1色
無記名小為替300円分+切手120円分+宛名シール
〒262-0048　千葉県千葉市花見川区柏井4丁目50-2　ソレイユA-301　加川様方「AC」係

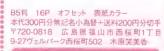
はう～チプミンかわうい～。チプミンとチップ本人含むギルティキャラたちの接触を描いた1～3Pのショートギャグ集です。どのネタもふんわりニマニマしながら楽しめますよ!

ポップンミュージックシリーズ

メガネが飛んだ!

13o'clock.他

ギャグ　4コマ

B5判　16P　オフセット　表紙カラー
本代300円分無記名小為替+送料200円分切手
〒720-0818　広島県福山市西桜町1丁目9-27ヴェルパーク西桜町502　木原笑美香

4コマ&ショート集でボリューム軽めですが、淡々ヒトコト攻撃のナカジから妙に熱いメガネ語りまで、それぞれ3人の執筆者の個性が出てます。MDZとタローも出番多し。

伝言板

★お友達募集★

ギタドラ、音ゲーコンポザが好きな方、文通・イラ交しませんか? 中学生以上で男女不問です。初回80円切手と自己PRかイラスト同封でお願いします。同人理解があればうれしいです!
〒031-0072　青森県八戸市城下3-1-13
田中幸

伝言板では個人主宰イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します(文章投稿のみ)。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室
地球温暖化のせいか この冬は雪が極端に少なかったですよね ということは今年の夏は相当暑くなるのかしら？ 夏コミまではまだ間がありますけど、晴れでも雨でもそれぞれに体力は消費します。一般参加の方は、今から体を鍛えておくのもいいかも？ そして例年、コミケ直前には館の投稿数が減ります。競争率が下がりますので、初投稿の方もぜひ!

beatmaniaIIDXシリーズ

Bergamot

DOLCE LATTE

シリアス

B5判　20P　オフセット　表紙カラー
300円分無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール
〒573-0024　大阪府枚方市田宮本町8-23-206　芝方「D/L」

ゲスト作品含む2本収録、どちらも結婚をテーマにしたショート作品。セリカ、エリカ、ユーズ、士朗登場。基本的にセリカ主役、テイスト甘めでラブラブ度の高い1冊ですわ。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。7月末に掲載を希望する人は6月20日（水）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

執事学習講座　久しぶり2

同人ショップに同人誌を置いてもらうには

「委託」と「買い取り」の2種類がある？

ハーネス「さて前回は同人ショップについて、買う側の視点から説明しましたわね」
レン「すると今回は、同人誌を作る側・売る側の視点で説明してくれるんですね!?」
ハーネス「その前に予習。サークル側にとっての同人ショップの利点と欠点を考えてみなさい」
レン「えっ!?　えーと……ある程度の部数が無いと扱ってくれなくて、コピー誌もダメ。お客さんとの直接のコミュニケーションも取れない。でもイベントのような日時場所の制限無しで、同人誌をお客さんに届けることができる……あっ、実質、買う側と同じなんだ!」
ハーネス「よろしい！　さて、じゃあサークル側はどういう形で同人ショップに本を売ってもらうのか説明しましょうね。大ざっぱに分けて『委託』と『買い取り』がありますわ」
レン「それぞれ、どんな風に違うんですか？」
レン「まずは『委託』。サークルは同人ショップに本を預け、ショップは手数料（ショップの利益分）を加えて本を販売。後日ショップはサークルに、手数料を引いた本の売り上げをまとめて支払います。また、ショップはサークル側に売れ残りの本を返すこともありますわね。一方『買い取り』は、最初の段階でショップがサークル側に全冊数分のお金を払って、文字通り本を買い取ります。ショップは利益分を加えてその本を販売、売れ残りが出ても返却はしません。あ、これは概略で、細かい方法はお店によって違いますからね。念のためご注意を」
レン「なんか『買い取り』の方がランクが上のような感じがするんですけど？」
ハーネス「そうですわね。ほとんどの場合、『買い取り』の方が『委託』より審査が厳しいんですのよ。ですから『買い取り』を希望しても買い取ってもらえないことはあります」
レン「えっ、審査？　お願いすればどんな本でも置いてくれるわけじゃなく!?」
ハーネス「ショップもお仕事ですからね、売れない本を置いておくリスクは避けなければなりませんわ。『委託』でも『買い取り』でも、まずサークルが見本誌を提出してショップの審査を受け、その後ショップとサークルで冊数を話しあって決めます。最悪、全く取り扱ってもらえない可能性もゼロではありませんわ。もちろんこれも概略で、細部はお店によって違います」

通販もやってくれるけど……？

ハーネス「同人ショップは大都市圏にしか無いという弱点もありますが、通信販売もやっているところもありますわ。今では当館のような雑誌のコーナーや、ペーパーでの告知を利用して行なう個人通販よりも、ショップ通販をメインにしているサークルさんも多いんですの」
レン「ショップの通販は、ひょっとして受け付け・発送・代金受け取りなんかを全部ショップの方がやってくれるわけですか？　楽でいいですね、それ！　でも取り扱ってもらえないと、どうにもならないのか……どういう同人誌だと、取り扱ってもらえない可能性があるんですか？」
ハーネス「基準はお店によってまちまちですけれど……超ぶっちゃけて言うと、売れなさそうな本。マイナージャンルだったり、画力が劣っていたり、審査する店員さんがつまらないと思ったり。判断基準はさまざまですけれど、結構シビアですわよ。それと繰り返しますが、作者以外による複製も容易なコピー誌はたいてい取り扱い対象外。委託・買い取り冊数も5冊や10冊では受け付けてもらえないでしょう。まあ、中にはレンタルショーケース方式で棚の使用料だけをサークルから徴収し、棚の中に置く同人誌は基本無審査、という同人ショップもありますけどね」
レン「なるほど、結局はそれぞれのショップに自分で確かめてみるのが一番なんですね！」
ハーネス「そういうことですわ。今回は個々のお店の紹介はしませんけれど、インターネットなどで直接お店のHPを調べたり、雑誌やイベントカタログの広告を参考にするといいでしょうね」

2 SPICY TOO SPICY™

© SEGA

個性的なヒットマンたちの設定に迫る!!

対戦ガンシューティングという、新しい対戦のスタイルの『2 SPICY』。個性的なキャラクターが登場するのも特徴だ。ここでは、近未来を舞台にした本作に登場するアンドロイドたちの設定に迫っていこう！

TETSUYA テツヤ

「ある男の死」によって生まれた遺産を手にし、組長に拾われた恩を返そうと思っている裏社会の住人。武器はハンドガン

●初期段階ラフ
"主人公"というイメージでデザインしたものの一つ。「ヤクザらしくない」という事で残念ながら選考もれに。服のデザインは一部シックスのデザインに流用？

●決定稿
主人公ということてシャツの色を黄色に　刺繍の緑を赤に　最終的な調整て腕の模様は無くなった

●中間段階
スカジャンの模様、ズボン以外はほぼ今のもの。

●細部の設定
各キャラクターにそれぞれ爬虫類のデザインを入れるという案があり、テツヤは蛇の模様が入っている。ズボンもサイドが蛇柄

●刺繍デザイン

般若 テツヤ担当モデラーからのキッチリした刺繍のデザインを、との要望により描き起こしたもの。

般若ドクロ 2Pカラーはドクロにしようかという案もあったが、日本から若干外れるのと、テツヤー般若の定着の妨げになりそうたったので未使用　続編かあれは……

デザイナーズコメント

テツヤは典型的なスーツ姿のヤクザにはしたくなかったので、スカジャンを着せてみました。刺繍のデザインで遊べたので楽しかったですね。ちなみに兄貴は「アサヤ」といって、典型的なスーツ姿のヤクザです。

ALEXANDER アレキサンダー

ロシア・マフィアに雇われて、遺産を狙っている。元ロシア軍所属のアンドロイドで、武器はスコープガン。

●決定稿
肩から胸にかけての傷は、クマと格闘してついたもの。最終的に腰の装備は無くなった。

●ロシアといえば……
デザインがあがってきた瞬間にボツ（笑）。

●中間段階
軍人過ぎて"ワルイ"人に見えないということで、服装を考え直しに。アレキサンダーは最初からイメージか固まっていたので、初期段階のラフが無い。このころ、爬虫類のデザインを入れるという設定は無くなっていた。

●最終段階
ワイルドさを出すためハダカに、細かい装備、キズ以外はほぼ今のもの。

●背中の傷の案その2
顔っぽく見せたいという案か出て試行錯誤　最終的に背中の傷は、あまり特徴的にしないことになった。

●背中の傷の案その1
試行錯誤の様子がうかかえるが、コレといったものはまたない

デザイナーズコメント
ハダカにしようなんて言い出すんじゃなかった……。筋肉を描くのは楽しかったけど、傷で個性を出すのは難しいですね。ところでこの傷……クマに付けられたという設定だったので、エピローグイラストにちょっとネタを仕込んでみました。

MING-HUA ミンファ

テツヤたちが狙う遺産を横取りしようとしている、女泥棒。二丁の拳銃を使う。

●決定稿
最終的に露出は控えめに

●中間段階ラフ
長いトレスは動かしつらいので、短く　髪型も短くなっている

●初期段階ラフ
中国なのでチャイナドレスは外せないだろうとデザイン。二丁拳銃は最初のころから決定していた。

●こんな案も……
3Pカラーにしようかと真剣に議論された時期もあった(笑)

●最終段階
セクシ　な感じを出すため、肌の露出は多めに

デザイナーズコメント

ミンファの肌の露出面積にはかなり気を使いました。出しすぎても出さな過ぎてもダメだと思うので。お見せできませんが、ほかにもチャイナドレスを何パターンか描いています。メイド風とかキャミソール風とか……。決して個人的趣味ではありません、イヤ、ホントに—。

●決定稿
黒だと、ベタっと見えてしまうため縦縞を ワンポイントでシャツを赤に。よく見ると襟にトカゲのバッヂが。

●初期段階ラフ1
" キサなキャラ" というイメージのもの（左）、チャーリーとしてのデザインでは無いが、髪型だけ採用（下）、合体して初期段階ラフ2に

CHARLIE チャーリー

ある国家の工作員 国の繁栄のために、遺産を手に入れようとしている。マシンガンを使う

●初期段階ラフ2
トサカ？ か異様に長い ほぼ今のイメージに近い

デザイナーズコメント

チャーリーはスーツを着せない訳にもいかず。それ以外のところ──、髪型で個性を出してみました。バトルの勝敗より、髪の乱れの方を気にするようなヤツですよね。きっと。性格付けにも一役買えたかな──。

●最終段階
イギリス紳士ということで、フォーマルなスーツに。

●初期段階ラフ1
"ストリート系"、"デブ"というイメージで何点かラフを作成

●初期段階ラフ2

●初期段階ラフ3
割と今のものに近い？　トゥイバルはこのころから

LAURENCE ローレンス

GRI社から逃げ出した実験体。愛犬を殺された怨みから、シャドウを狙っている。武器はショットガン。

デザイナーズコメント

決定稿のバイカーというアイデアはデザインリーダーからです。ストリート系の服って遊びようが無いので助かりました。エピローグイラストで彼の愛犬を描くことになったのですが、犬種を知らされたのはイラストを描いてる途中でした。大型犬ってイメージだったのでビックリしました。

●決定稿
"ストリート系"は最近よく題材にされるので、あえて外して"白人のバイカー"に。シャツの模様と、背中の星の模様はアメリカの国旗を連想させる。最終的な調整で、シャツは無地のものに変更

SICKS シックス
GRI社に雇われた殺し屋。自称美食家。ミンファと何かしら因縁があるらしい。リボルバーが武器。
●決定稿
最終的には世界観を崩さない程度に抑えたデザインに　左右非対称にすることで不安な感じに
●初期段階ラフ
ボンテージというのは今と共通イメージ　爬虫類はカメレオン　移動時に消えるのはこのため？
●最終段階
さらにふっ飛んだイメージに
●中間段階
"不気味"というイメージで、手足を長く、イメージカラーの緑はこのころから
デザイナーズコメント
シックスは「変なやつ枠」ということで、一番遊べるキャラクターのはずですが、ほかのキャラクターから逸脱する訳にもいきません。人間のラインギリギリってところでしょうか。アンドロイドだから手足の5、6本あってもいいんですけど。名前の由来はファイルネームに仮で使っていた「6」からですね。スペルは違いますが。

まっこともってそぞろ夏！　暑さにすこぶる弱いダップスの皆さんは、投票チャンネルで「サムイトシヌゼ」に入れたものの、世間一般の感想とは乖離していたとの事実を語りつつ、船は今日も海原を行くのであった。

文：ジ☆ダップセ　穴埋めイラスト：ケソ
キャラ紹介&漫画：天野シロ
イラスト協力：閃屋

登場人物とか

まさ
最近は活動の場を宇宙世紀に移しての、限界男気バトル。カード運が上昇してきたのも『優性人類生存説』を読んだから。これホント！

ケソ
『GNO2』の競合任務ですが、自勢力バーが短いと入る戦功も少なくなるのでしょうか？　だれかホントのことを教えてよ！

ブニョ
『WCCF』のニュバジも発表されて、ほっこり顔の猛者担当編集。しかしそれは、新たな放在月間への入り口でもあるが悔いは無し！

EPISODE：01

ハロー！　こちらモセル情報局

High surf advisory

まさ　♪ンドゥドドドゥ〜ドドドゥ〜ドドドゥ〜。さて、いつも通り番組テーマ曲『ストZERO』ナッシュステージの鼻歌で始まった「波浪！　モセル情報局」。今日も自由が丘スタジオからお送りするっぺれ〜。

ケソ　司会はお馴染み、最近はメタボリックで「むちむちボーズ」の道をひた走るケソール獄長と——。

まさ　好きな宇宙人は「むちむちボーグ星人」、マサール男爵と覚えておくといい。

ケソ　んでは、最初にご紹介するハガキは「埼玉県 AC30君」からいただいたご質問のす。

「アルカディアNo.85の猛者ではアイマスライブに行ってたようですが、まさは〝アイマス〟の中でだれが好きなのか気になります」

……とのことですが。

まさ　ほむ。パブリックイメージに照らし合わせると、我が『アイマス』をプレイするのは「実はミルコ・クロコップが少女漫画愛読者だった」的なアンバランスさを感じるやもしれないが、我はわりと満遍なくオールジャンルのゲームをこなしておるので『アイマス』をプレイするのは想定の範囲内といえる。

ケソ　まさ兄ィは、キャラとかを選ぶときに何か基準があるんですか？

まさ　確固たる基準は無いが、ため系の技があればニヤピクキラーンダラジュル（グリズルが獲物を見付けて目を光らせだ液を垂らす様子）なのだがね。

ケソ　『アイマス』でため系というと……言葉はやや異なりますが、長期育成タイプの亜美真美や雪歩あたりですか？

まさ　その辺も捨て難いのだがね、プロデュースして一番しっくりきたのは伊織だったな。

ケソ　な、何だってー！　まさもついにデレツンの毒牙に……。あわ、あわわ。

まさ　おや、こっちのハガキの束は何だね君？

ケソ　ああ、それは以前の猛者でやった「閃屋さんおめでたの回」の後に届いたハガキです。無事に出産は終わったのか、お子さんの名前はどうなったのかという、読者の皆さんのご心配の声を集めておいたのです。

まさ　それなら「しんぱいごむよう」といえる。我らが三日三晩寝ずの護摩祈祷をしたこともあり、無事に閃屋Jr.は大地に降り立ったっぺれ〜。

ケソ　新生児は男の子で、出産時の体重は3244g。母子ともに健康とのことですよ。名前は造（いたる）君と名付けられましたとのこと。

まさ　ハイカラでいい名前さね。間違ってもクマゴロウや理郎土などと名付けられなくてよかったのう。

ケソ　次期アルカディア編集長の座は確定ですNE!

EPISODE：02

ジャガーの眼は赤い

Gothic experience

突如現れたブニョ　じゃあ、閃屋さんの出産報告が終わったところで、偽装ラジオ番組は打ち切りということで

ケソ　ま、待てよ！　俺たちはまだ燃え尽きちゃいない！

ブニョ　（意に介せず）今日は今後の猛者についての打ちあわせをしておきたいんだけど。

まさ　ま、まさか、「ジ☆ダップセ先生の次回作にご期待ください」という流れかね？　そしてこの諦念……。

ブニョ　違うって！　今後、猛者でもいろいろと企画&イベントを立ち上げていきたいんで、その相談だよ。

ケソ　ひゃあ。僕らコルホーズ送りになるかと思ったよ。

まさ　企画&イベントねえ……前に言ってた「宇宙ゲーセン」の続きはどうかね君

ブニョ　それは22世紀になってからですかね。

ケソ　飛行機の中にゲーセンを作って「世界で最も高い場所にあるゲーセン」という企画もあったと思うんだけどさ

ブニョ　ゲーム機から出る電磁波が飛行機の計器に影響を与える可能性があるので無理竜、とのことでした。

まさ　スプリットフィンガーボールやジャイロに対応したピッチングマシーンをセガと共同開発する「ロボピッチャ2007」プロジェクトはイケるであろう。

ブニョ　ASIMOの時代にロボピッチャはどうなの？　という意見も出ましたね

ケソ　オーノレイ（クレ公）。

まさ　と言ふか、そろそろアレだね君。猛者の単行本とかはどうなのかね。

ケソ　そそそそれイイ！　捲土重来、またラッペ村の時のように轡を並べよう！

まさ　太田出版あたりに、単行本の権利を50円くらいで売るというのはいかがなものだろう。

ブニョ　50円でも買ってくれないと思います。

ケソ　ならば同人で出すしかないのですあ……ウッウッ。

ブニョ　いやまあ、可能ならエンブレで出しますよ。原稿も結構たまってますしね。

ケソ　結構っつーか、メストの時と合わせると余裕で100回超えてんだけど。恐ろしい子！

ブニョ　単行本をやるなら、当然すべての回を再録したいんだよね。

まさ　ん？　でも本の開きやデザインも変わっているので、完全再録は難しいのでは説

ブニョ　そこは必殺の「ダイレクトスキャン」で、データとして収録するのがいいと思うんだ。DVD-ROM付けて。

お母さん直筆の造君イラスト。現在5カ月で、閃屋さんは子育て真っ最中なのだ

ケソ　なるほど。誤植から問題発言まで、すべてがまるっと再現されるわけですな。

まさ　メスト時代にいつも入っていた「コインジャーナル」と「哲信クリエイト」の広告は入らないだろうがね。

ブニョ　過去の猛者を収録したデータROMとは別に、用語集やネタ解説などは書籍部分として書き下ろしてもらうけどね。

ケソ　……やっぱやめで。

ブニョ　弱気になるの早っ！

EPISODE : 03

復活の狼煙

Men's Kingdom

ブニョ　もう一件、猛者でやりたい企画があるんだけどさ。

まさ　それはあれかね。世界中のクゥマを集めて「世界最強クマゥ決定戦」を開くという……。

ブニョ　動物愛護団体にガチバニシされますよ。

ケソ　やっぱ、猛者推薦熊のグリズルが優勝候補ですかね。

まさ　いやいや、日本が誇る月の輪クマゥもあなどれんて。

ブニョ　熊談義はまた今度にしてくださいよ。編集部側から提案したい企画はですね、猛者恒例の「裏闘劇」をまたやりたいな、と思ってまして。

ケソ　ひぃっ！　歴史の闇に葬られた死のサバトを復活させてしまうっていうのかい!?

ブニョ　別に葬ってませんよ。タイミングが合わずに開催できなかっただけです。

まさ　そういや、最後に開いたのが3年前さね。結構期間が開いておるな。

ブニョ　編集部的には今年の夏休みに開催したいと思ってるんだけど。その季節なら、読者のみんなも参加できると思うしね。

ケソ　僕は365日夏休みなのでいつもでいいですけど。

ブニョ　君を基準に考えないように。

まさ　開催するとしたら、二人一組の大威震八連制覇方式で開催することになるのかね。

ケソ　でらオッカナス！

ブニョ　競技種目の選定なども大事なんだけど、問題はどこで開催するかだよね。

ケソ　そんなん、信州長野の八ヶ岳連峰でええんとちゃいますか？

ブニョ　あいにく、八ヶ岳連峰の中にはゲーセン無さそうなんだよ。そこで、関東近辺のゲームセンターの中から、会場を提供してくれるお店を探そうと思ってね。

まさ　前回と同じパターンというわけかね。

ケソ　今回は読者枠に加えて、芸人枠やアイドル枠、外国人枠とか作ってみると面白いかもしれんよ。

ブニョ　あんまりワールドワイドにすると国際問題になるから勘弁してよ。

ケソ　んじゃ、今年は裏闘劇も開催の方向でいきましょう。

まさ　アーケードだけじゃなく、エレメカやプライズも競技に入れると盛り上がるんじゃなかろうかと。

ブニョ　それもありかもね。テーマを決めてプリクラを撮るとか……ってのも面白いかもよ。

まさ　裏闘劇もDVDを作るといいだろう。

EPISODE : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　そういや、冒頭で読者のハガキを紹介していたみたいだけど、こっちにもハガキが届いてるよ。

まさ　ほう。読んでみるといい。

ブニョ　北海道の否読君からいただいたハガキです。

「アルカディア3月号のうろ覚えで決定したダップセ罰ゲームはどうなったんですか？　このままうやむやにして逃げないように見張っています」

ケソ　タハァ！

まさ　そういや、すっかり忘却し、テイタっぺれ～。

ブニョ　どうせなら、罰ゲームは今年の裏闘劇の時にやってもらおうか。罰ゲームの方も内容が確定していないので、読者の皆さまより容赦無い提案をお待ちしております。

ケソ　酷いよ！　地球船宇宙号の和を乱すのは反対！

まさ　ケソや、裏闘劇に備えて修行の旅に出るのもやむなし、ということろじゃろう。

ケソ　オルラィ（巻き舌）。一年ぐらいの修行旅ですね。

ブニョ　開催は夏だよ！

（つづく）

ゲーム小ゼル

あ　雨

ウィーン

傘持ってないや　店長に借りよう

弾避けとおなじ！

どうしたのあんた　避けきれなかったの

そりゃそうだ

ド告知！裏闘劇＆単行本計画～！

どうも。いつもダップセに過度の心労困憊いを強要されている編集のブニョ野口です。

上記の記事内にもある通り、猛者の単行本化がよーやく決定しそうな流れです。あまりにもダップセの遅筆が過ぎるので、単行本では歴代担当編集を集めての「ドキプセ魔女裁判」のコーナーでも作って、ダップセを糾弾したいと思ってます。

さて、そこで読者の方にリサーチしたいのですが、「もし猛者通の単行本が出たら購入するか？」「単行本でやってほしい企画は？」という2点を、アンケートハガキにでも書いて送っていただけると助かります。

「購入希望」ハガキが5枚ぐらいしか来なかった場合は、安心して単行本企画をボツにできますので、皆さん空気を読んでおハガキを送ってくださいね。

そしてもう一点が、今年の夏に開催する「裏闘劇」関連です。東京近郊のゲームセンターさんの中で「裏闘劇に会場を提供してもいいよ」という男気溢れる店舗さまがありましたなら、猛者通信までその旨を書いてお送りください。予定では2007年8月の第3週～4週、時間は平日午前中の2～3時間です。参加人数などは店舗の規模に合わせて調整いたしますので、奮ってご応募くださいませ。

同時に、裏闘劇で扱ってほしい種目も募集します。アーケードゲームで対戦要素のあるタイトルなら幅広く受け付けておりますので、年代、ジャンルを超えた種目を募集します。隠れた良作を掘り出しましょう！

一般参加が可能になった場合はこちらも告知しますので、ほどほどにお楽しみにしてお待ちくださいね。

月刊★うろ覚絵

6月号のうろ覚絵、正解発表～っ！　先月、マサが描いた謎のモヒカン野郎は『THE KING OF FIGHTERS '98』などに登場した「ヘビィ・D！」でした。チームメイトのブライアンの肩に付いていた星マークが、なぜかほっぺたに付いていますが……。一番早く正解を送ってくれた大矢クン、プレゼント送るから住所を教えて～！

猛者っ子通信

みんながダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウォーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるのでご期待せずお楽しみに。

●あて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
猛者通信ドス黒係

●もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

アーケードゲームライブラリー

第51回　野生児は密林の民を乗り越える

ジャングルキング

（タイトー　1982年7月）

1982年はまさにキャラクターゲームの年であったのだが、流行の変化と共にゲーム機のハード、ソフト両面の表現力が成長過程でたどった一つの通過点として見ても、興味深い時代であったといえる。

82年、タイトーから発売された『ジャングルキング』は『アルペンスキー』などと同じく、81年に開発されたタイトーSJシステムという汎用基板を使った新作アクションゲームであった。イメージとしてはターザンのような主人公が跳んで泳いで走る内容と言った方が分かりやすいだろう。単純にアクションゲームとしてではなく、画面がスクロールする中でキャラクターを操作するタイミングの絶妙さが楽しまれたゲームであった。

野生の王者　密林に挑む

コインを投入すると「ピュルルルルルル～」とSJシステム独特の効果音が響く。スタートボタンを押した瞬間、ジャングルキングが「ア～アア～アア～」と雄叫びを上げ、ゲームが始まる。何のことはない不鮮明な合成音なのだが、この演出がジャングルの王である主人公の世界観を強調していたのが印象に残る。まだ解像度の低いドット絵の主人公ではあるか、鮮やかなパステルカラーで描かれ、躍動感にあふれるその姿は、まさに野生児そのものだ。

ゲームは密林、川、坂道、村の4パターンがある。スタート地点の左側に、木の茂みからぶら下がったツタが揺れている。ボタンを押すと左にジャンプして飛び移れるので、これを繰り返して先に進む。一本飛び移るたびに画面が少しスクロールし戻れない上に、ツタの揺れる速さが違うため、その都度タイミングや位置を見計らって飛ぶ。また、あまり長く同じツタにぶら下がり続けていると落ちてしまうので注意が必要だ。

川は泳いで進む。現れるワニはタイミングよくボタンを押せばナイフで倒せるが、その瞬間に口を開けられると噛まれてミスとなる。また、泡に触れると自由を奪われワニに襲われやすくなる。川底の地形には触れても大丈夫な上、ワニが水面近くに集まりやすいこと知っておけば安全に進めるのだが、水面に上がって息継ぎをしないと、ダイビングメーターが減ってしまう。このメーターが無くなると、窒息死となるので注意が必要。ワニが少ないときはレバーを左に入れてスクロールを早めれば距離を稼げるか、ワニを多く倒すほうがハイスコアを狙いやすいため、早いクリアか高得点かの選択でプレイが変化する。

川を越えての坂道では岩が転がってくるので、ジャンプボタンで飛び越える。場合によってはレバー下で伏せてかわしたり、岩が高く跳ねている時に下を駆け抜けないといけない場面もある。ジャンプ入力時にレバー⬆入力で高いジャンプができるテクニックを駆使するのが攻略の糸口だったが、この操作方法はインストなどには書かれていなかった。

最後のシーンは固定画面で釜の上につるされた美女を助ける　二人の原住民が左右に移動しながら時々槍を突き出している。一人飛び越え、さらに飛び越えて美女に飛び付く。簡単そうに見えるが、動きが遅いぶん難しい部分もある。高いジャンプをマスターすれば槍はかわせるのだが、二人目を越えた後、美女までジャンプできる余裕を残すことや、美女をつるしたツタが上下しており、下がったときを狙わないと助けにくい。釜に触れてもアウトとなるが、ゴール目前にしてやられてしまう無念さもあり、悔しさは計りしれない。

クリアすると2周目ではツタに猿がぶら下って邪魔をしたり、障害物が多くなるなどさらに難しいステージが待ちかまえている。

「タイミングの取り方一つでだれでも手軽に遊べるゲーム」という売りは当時ほかに見られず、タイミングを駆使して進むスクロールアクションという意味では先進的な内容であった。

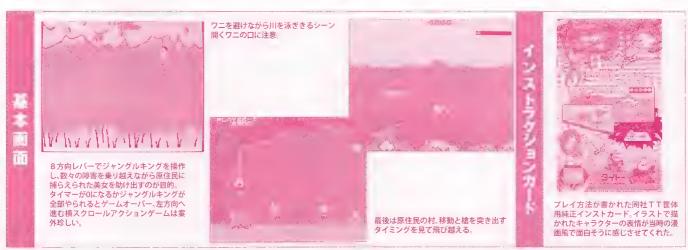
基本画面

8方向レバーでジャングルキングを操作し、数々の障害を乗り越えながら原住民に捕らえられた美女を助け出すのが目的。タイマーが0になるかジャングルキングが全部やられるとゲームオーバー。左方向へ進む横スクロールアクションゲームは案外珍しい。

ワニを避けながら川を泳ぎきるシーン　開くワニの口に注意。

最後は原住民の村。移動と槍を突き出すタイミングを見て飛び越える。

インストラクションカード

プレイ方法が書かれた同社TT筐体用純正インストカード。イラストで描かれたキャラクターの表情が当時の漫画風で面白そうに感じさせてくれた。

アクションとタイミング

単なるアクションゲームではあるが、すべてにおいて罠を乗り越える一瞬のタイミングでボタンを押す緊張感が、このゲームの醍醐味であった。

ボタンによるジャンプの概念を使った最初のヒット作は、81年に登場した任天堂の『ドンキーコング』であるが、その操作感覚の面白さが受け、主人公がジャンプ動作をするゲームが次々と作られるようになったのが翌82年の傾向だ。本作も固定画面からスクロール画面へその世界を広げ、揺れるツタを飛び移ったり川を泳ぐなど展開の多いアクションはまるでトライアスロンのようで、密林を行くアクションアドベンチャーの、貴重な基点となったゲームといえるだろう。

しかし『ジャングルキング』はそう大きなヒットとならなかったためか、続編が作られることもなく、残念ながらあまり人々の記憶にも残らなかった。

片や同じ82年、米国家庭用機アタリ2600用には1場面ずつの罠を乗り越えてゆく同様のアクションゲーム『ピットフォール』がアクティビジョン社より発売され数百万本を売り上げており、タイミングアクションゲームの元祖として揺るぎない地位を築いている。

狙ったタイミングでボタンを押すだけのアクション、その一瞬の操作が面白いということをプレイしただれもが理解していった。最近の定番である「音ゲー」でボタンを華麗にたたくシーンも、同じ面白さのシチュエーションとして現代に通じているのかもしれない。

25年前も現在も、ゲームのさまざまな要素は形を変えながら、面白い部分は受け継がれているが、あの王者の叫び声はまだどこかに響いているのだろうか？

坂道のシーンで転がってくる岩をジャンプで避け、くぐる冒険はアクションでありながらスポーツ競技的なイメージをも感じさせてくれる。

注：最終シーンの敵キャラクター名称は現在表現として不適当と思われるため「原住民」と表記させていただきました。

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail：amp@tri6.net

■参考資料

「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「コインジャーナル」1982年
（コインジャーナル）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

燃えろ!!ジャレコ Audio Collection

発売元:5pb./Five Records/VGCD-0090/on sale!/価格:2,520円(税込)

独特のテイスト全開のゲームで知られ、現在でもファンが多いメーカー、ジャレコ。ファミコンで発売された、往年のジャレコ名作ゲームのサウンドトラックが登場した。あの懐かしのBGMと効果音全90曲を実機から収録。ジャレコの名を不動のものにした、『燃えろ!!プロ野球』をはじめ、『エクセリオン』、『シティコネクション』、『アーガス』など、アーケードゲームからの移植作品も含まれていて、オールドゲーマーにはうれしいところ。

ブックレットには、数々のジャレコサウンドを手がけた多和田吏氏のコメントを掲載しており、こちらも資料的価値の高いアイテムとなっている。

■収録内容
「エクセリオン」
「フォーメーションZ」
「フィールドコンバット」
「シティコネクション」
「アーガス」
「じゃじゃ丸の大冒険」
「燃えろ!!プロ野球」
「燃えろ!!プロテニス」
「燃えろ!!プロ野球'88決定版」
「燃えろ!!柔道うおりあ〜ず」
全90曲収録

TVアニメ『アイドルマスター XENOGLOSSIA』エンディング主題歌

悠久の旅人〜Dear boy

発売元:ランティス/LACM-4368/on sale!/価格:1,200円(税込)

4月よりU局系ネットで好評放送中のTVアニメ『アイドルマスター XENOGLOSSIA』のエンディング主題歌が、今月発売開始! 歌うのは期待の新人女性シンガー「Snow*(スノー)」。語りかけるような静かなメロディーと、伸びのある声質に力強さを感じさせるSnow*の歌声が、アニメ本編の余韻を心地よく昇華させてくれる。そしてC/Wには『XENOGLOSSIA』のイメージソング「Searching」を収録。こちらはアップテンポな曲で、未来に向けてエールを送るような、明るい楽曲に仕上がっている。

アニメとともに、アーティスト「Snow*」の今後の活躍にも注目していきたい。

■収録内容
「悠久の旅人〜Dear boy」
歌:Snow*
「Searching」
歌:Snow*
「悠久の旅人〜Dear boy」
(off vocal version)
「Searching」
(off vocal version)

『アクエリアンエイジ オルタナティブ』テーマ曲
救世主 ～メシア～

発売元:ブロッコリー／BRDA-1079(限定版)／on sale!／価格:1,890円(税込)
／BRDF-3083(通常版)／on sale!／価格:1,260円(税込)

©BROCCOL
※写真は上が限定版、下が通常版のものです。

絶賛稼働中のオンライン対戦型トレーディングカードゲーム、『アクエリアンエイジ オルタナティブ』。そのテーマ曲である『救世主 ～メシア～』がマキシシングルで発売中! 今年1月に発売された富田麻帆の1stアルバム「M」に収録されていた曲を、フルサイズバージョンで新規に収録したものだ。

ヘビーなデジロックを基調にした、近未来感覚のメロディーと、デジタルボイス的なアレンジが施された歌声がミックス。星間戦争という『アクエリアンエイジ』の世界設定にマッチしている。曲が気に入った人は、ゲームを遊んでみてはいかが⁉

■収録内容
「救世主 ～メシア～」(full size version)
　歌:富田麻帆
「どうして。。」
　歌:富田麻帆
「救世主 ～メシア～」(*karaoke)
「どうして。。」(*karaoke)

※限定版にはCDのほかに、「救世主～メシア～」のプロモーションムービーが収録されたDVDと、『アクエリアンエイジ オルタナティブ』プロモーションカードが特典として付属

ジャケット表

©窪岡俊之 ©NBGI　ジャケット裏

THE IDOLM@STER RADIO TOP×TOP!

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント／COCX-34249～50／05.30 on sale!／価格:3,990円(税込)

ラジオ大阪に加え、今年の1月からインターネットラジオステーション「音泉。」(http://www.onsen.ag/)でもオンエアが開始され、全国展開中の人気番組「THE IDOLM@STER RADIO」。その番組CDの第2弾が、2枚組で発売される。メインパーソナリティは、おなじみたかはし智秋さんと今井麻美さんのお二人。歌にトークに笑いあり涙(⁉)あり、アイドル役の声優さんもゲストで登場と、盛りだくさんな内容でお届けするアルバムだ。パーソナリティのお二人のソロと、デュエットの新曲も3曲収録されている。オンエア中の番組本編を聴けば、即購入決定間違い無し!

■収録内容(CD2枚組)
「GO MY WAY!!」
　歌:如月千早&三浦あずさ
「BEST ROAD(新曲)」
　歌:たかはし智秋
「魂のルフラン」(歌姫楽園より)
「愛・おぼえていますか」(歌姫楽園より)
「声が聴こえる(新曲)」
　歌:今井麻美
「ロコロコのうた」(歌姫楽園より)
「月のしずく」(歌姫楽園より)
「Okey-dokey(新曲)」
　歌:今井麻美&たかはし智秋
(順不同)
ほか、全38トラックを収録

©サンライズ・バンダイビジュアル

TVアニメ『アイドルマスター XENOGLOSSIA』オリジナルドラマVOL.1
週刊十六夜寮

発売元:ランティス／LACA-5637／06.06 on sale!／価格:3,000円(税込)

TVアニメ『アイドルマスター XENOGLOSSIA』のオープニング主題歌、エンディング主題歌に続き、ドラマCDが早くも登場だ! 主人公天海春香を演じる井口裕香さんをはじめ、堀江由衣さん、田村ゆかりさん、小清水亜美さんといった大人気声優が総出演。ヒロインたちの一週間というテーマで、アニメ本編では知ることのできない、彼女たちの日常のドラマを演じてくれる。アニメのファンはもちろん、声優さんのファンにとっても、レアな一枚となること請け合いだ。

■収録内容
「プロローグ」
「雪歩の月曜日の怪」
「火曜日の惨劇」
「真の水曜日」
「木曜日のテレビ局」
「金曜日のお鍋」
「春香の青春土曜日」
「一番長い日曜の夜」
「エピローグ」
「ボーナストラック」

Jun 2007

うっとうしい梅雨を迎えるこの時期、各地で闘劇予選が佳境に入っています。予選も熱いが、店舗独自のイベントも熱い! 気になるイベントは早めにチェック。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください

北海道

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

6/2	19:30	QMA Ⅳ 大会
6/16	19:30	WCCF 大会

※詳細はHPを参照

★G-Baoa.g（ジーバオアグー）
札幌市北区北23条西5丁目 ☎011-757-1789
http://www.g-baoa-g.com/

6/16	20:00	アルカナハート 大会

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

6/16	13:00	beatmaniaⅡDX 14 GOLD 大会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

6/2	20:00	アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
6/3	13:00	ムシキング 大会
6/9	26:00	戦場の絆 大会
6/10	16:00	頭文字D ver.4 大会
6/16	20:00	WCCF 大会
6/17	13:00	ムシキング 大会
6/23	26:00	戦場の絆 大会
6/24	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

茨城県

★ゲームゾーン タッチ
登米市迫町佐沼字中江4－15－1 ☎022-023-2022

6/10	13:00	アルカナハート FULL! 大会 ◆参加費100円

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎028-636-3100
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

6/2	22:00	鉄拳5 DR 大会
6/3	15:00	アルカナハート 大会
6/9	21:00	VF5 Ver.B 公式大会
6/24	15:00	GGXX ΛCORE 大会

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

6/17	15:00	MG02 大会 HR杯 ◆上位8名による決勝戦

埼玉県

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

6/2	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第42回ブレ軍総杯 ◆参加費1チーム300円
6/9	22:00	VF5 Ver.B 3on3 大会 第10回天下一バーム杯 ◆参加費1チーム300円
6/15	20:00	KOF'98 3on3 大会 ◆参加費1チーム300円
		KOF2002 3on3 大会 ◆参加費1チーム300円。KOF'98大会終了後
6/23	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第43回ブレ軍総杯 ◆参加費1チーム300円
6/24	17:00	第12回 SCNポイントランキングバトル ◆参加費一人100円

★HAP'1ゲームチッタ
さいたま市南区辻8-24-10 ☎048-837-8001
http://hap1.net

6/9	18:00	第8回 ヴァンパイアセイヴァー 大会

千葉県

★G-link蘇我
千葉市中央区川崎町6-9フェスティバルウォーク2F ☎043-266-6464
GL-Soga@sega.co.jp

6/23	13:00	三国志大戦2 シールド戦 ◆デッキは店舗で用意

★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリーノプラザビル 1F ☎043-424-6070

6/1	終日	アルカナハート FULL! フリープレイ
6/2	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
6/3	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
		HYPER SFⅡ フリープレイ
6/8	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
6/15	終日	アルカナハート FULL! フリープレイ
6/17	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
		HYPER SFⅡ フリープレイ
6/22	終日	GGXX ΛCORE フリープレイ
6/23	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
6/24	終日	アルカナハートFULL! フリープレイ
		MBAC Ver.B フリープレイ
6/30	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ

★ラッキー バッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

6/1	終日	鉄拳5 DR フリープレイ
		ウイニングイレブン イベント ◆100円2クレジット
6/8	終日	MBAC Ver.B2 フリープレイ
		パワースマッシュ 3 イベント ◆100円2クレジット

Event Pick Up !

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』ランキングバトル開催!

『サムライスピリッツ 天下一剣客伝』を愛してやまない人に朗報! 東京は大久保アルファステーションを主戦場として、ランキングバトルが開催されるぞ。「闘劇'07に出場しない人にも、目標となる大会があれば」という主催者の心意気に共感する剣客は、ぜひとも参加しよう。詳細は下記のホームページで確認してほしい。

【会場】
・大久保アルファステーション（東京都）
【開催日】
・毎週金曜、もしくは第2、第4金曜の20時開始予定

【ホームページ】
http://hw001.gate01.com/rimururu/

6/18	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ
		クルクルラボ フリープレイ
6/22	終日	VF5 Ver.B イベント
		QMA Ⅳ イベント ◆100円2クレジット
6/29	終日	アルカナハートFULL! フリープレイ

※フリープレイはすべて終日 参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

6/9	15:00	MBAC Ver.B 2on2 ランバト ◆参加費一人50円
6/16	15:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会
6/23	15:00	アルカナハートFULL! 2on2 大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

6/3	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 ◆チーム内の同機体禁止。「ノワール」使用禁止。「プロビ」、「レジェンド」は1チーム1機まで
6/8	20:00	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ランバト ◆参加費100円
6/10	15:00	マーヴルVS.カプコン2 大会 ◆キャラクター変更可
6/16	17:00	餓狼MOW フリープレイ&ランバト ◆参加費500円
6/22	20:00	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ランバト ◆参加費100円
6/24	15:00	サムライスピリッツ 天下一剣客伝 大会

※指定がある大会以外は参加費無料

★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252

6/3	未定	SFⅢ 3rd 初心者対戦会 ◆50円2クレジット

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

6/2	20:00	SCⅢ AE SCNランバト
6/8	20:00	KOF'98 ランバト
6/10	18:00	アルカナハート ランバト
6/22	20:00	KOF'98 ランバト
6/24	18:00	アルカナハート ランバト

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

6/9	19:00	第14回 SCⅢ AE ランバト
6/23	19:00	第24回 鉄拳5 DR 3on3 大会

★Boo-BossBoss 吉祥寺店
武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビル 1F ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

6/24	17:00	QMA Ⅳ 大会

★ムー大陸 立川店
立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295
http://www.g-sen.net/lb_shop.php/162/

6/1	18:00	GGXX ΛCORE フリープレイ
6/8	18:00	MBAC Ver.B フリープレイ
6/15	18:00	アルカナハート FULL! フリープレイ
6/22	18:00	GGXX ΛCORE フリープレイ
6/29	18:00	MBAC Ver.B フリープレイ
6/30	19:30	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円

中部

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

6/3	19:00	第12回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
6/10	16:00	第26回 MBAC Ver.B 2on2 大会
6/17	17:30	第7回 VF5 Ver.B 公式大会 in テクノポリス

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。
詳しくはHPにて

★新潟POPY
新潟市山二ツ649-1 025-286-0763
http://www.popy.tv/niigata/

6/2	20:00	アルカナハート 大会
6/8	20:00	VF5 Ver.B 2on2 大会
6/15	20:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
6/22	20:00	GGXX ΛCORE 大会

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

6/1	21:00	鉄拳5 DR ランバト
6/2	21:00	VF5 Ver.B 公式大会
6/16	20:00	頭文字D Ver.4 大会
6/22	21:00	鉄拳5 DR ランバト

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=goddesshp2&P=0

6/2	19:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
6/9	20:00	MBAC Ver.B 2on2 大会

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

6/3	17:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
6/16	18:00	三国志大戦2 大会 ◆参加費100円
6/17	17:00	頭文字D ver.4 大会 ◆参加費100円

※大会に関する詳細は店舗まで。電話、FAXによる大会受付は行なっておりません。

岐阜県

★オアシス本店
羽島郡岐南町八剣7-15 ☎058-245-1112

6/10	11:00	～アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦～ 第参回西濃杯～

※詳細はhttp://avalonsgate.netまで

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

6/2	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
6/3	14:00	頭文字D ver.4 大会
6/10	14:00	GGXX ΛCORE 大会
6/16	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
6/17	14:00	アルカナハート 大会
6/30	14:00	MBAC Ver.B 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

6/3	19:00	VF5 Ver.B 公式大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

6/1	22:00	GCB 0083 大会
6/3	15:00	MBAC Ver.B 大会
6/8	25:00	鉄拳5 DR 大会
6/15	22:00	GCB 0083 大会
6/22	25:00	鉄拳5 DR 大会
6/29	22:00	GCB 0083 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

6/3	17:00	MBAC Ver.B 大会
6/10	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
6/24	17:00	鉄拳5 DR 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

6/8	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
6/22	19.00	VF5 Ver.B 公式大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

6/3	15:00	SCⅢ AE 大会
6/7	19:00	GGXX ΛCORE 第123回 関西ランバト
6/9	12:00	QMA Ⅳ 第28回 関西ランバト
6/10	10:00	三国志大戦2 大会
6/10	13:00	北斗の拳 2on2 大会
6/16	17:00	SFⅢ 3rd 第21回 関西ランバト
6/17	13:00	CVS 2 3on3大会
6/21	19:00	GGXX ΛCORE 第124回 関西ランバト
6/23	17:00	SF ZERO3 第73回 関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

毎週金曜	24:00	ロックンボウロラマ 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会
毎週日曜	18.00	ガンダムSEED DESTINY 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

6/3	15:00	アルカナハート FULL! 大会
6/17	18:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円。定員32名
6/24	15:00	QMA Ⅳ 大会

※受付は開始1時間前から

★GAME DINO 枚方本店
枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

6/23	18:00	KOF XI 北大阪最強決定戦

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

6/1	20:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
6/3	18:00	GGXX ΛCORE 大会
6/6	20:00	三国志大戦2 大会
6/10	18:00	MBAC Ver.B 大会
6/13	20:00	三国志大戦2 大会
6/15	20:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
6/17	18:00	アルカナハートFULL! 大会
6/20	20:00	ベースボールヒーローズ2 大会
6/24	18:00	鉄拳5 DR 大会
6/27	20:00	ベースボールヒーローズ2 大会
毎週土曜	21:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週日曜	15.00	WCCF ウルフ杯

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

6/3	15:00	MBAC Ver.B 大会
6/9	終日	月華の剣士 2 対戦会 ◆100円2クレジット
6/10	15:00	CVS 2 大会
6/17	15:00	GGXX ΛCORE 大会
6/23	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
6/23	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆100円2クレジット
6/24	15:00	KOF 2002 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

6/3	12:00	第36回 ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
6/9	19:00	SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅴ期 第5戦
6/10	13:00～ 23:00	アルカナハートFULL! 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円
6/17	16:00	第37回 ザ・ランブルフィッシュ 2 大会
6/23	19:00	SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅴ期 第6戦
6/24	13:00～ 23:00	アルカナハートFULL! 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円
6/30	15:00	SCN 第6回戦(IKUSA) -2007- 初日1on1
7/1	12:00	SCN 第6回戦(IKUSA) -2007- 二日目3on3
毎週月曜	18:00～ 23:00	SCⅢ AE 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

6/3	17:00	バトルファンタジア 大会
6/17	17:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会 ◆参加費100円
6/24	17.00	MBAC Ver.B 大会
毎週日曜	10:00～ 16:00	MBAC Ver.B フリープレイ ◆参加費500円。6/10は闘劇予選のため中止

※エントリー受付は大会開始30分前まで
指定大会以外は参加費無料。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週日曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

6/2	18:00	GGXX ΛCORE 大会
6/3	18:00	三国志大戦2 大会
6/9	18:00	バトルファンタジア 大会
6/10	18:00	ガンダム SEED DESTINY 大会
6/16	18:00	GGXX ΛCORE 大会
6/17	18:00	アルカナハート 大会
6/24	18:00	ガンダム SEED DESTINY 大会
6/30	18:00	GGXX ΛCORE 大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1F～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

6/3	14:30	三国志大戦2 全国大会店舗予選 覇業への道～若獅子の覚醒～ ◆参加費¥500
6/17	14:30	バトルファンタジア大会 ◆参加費無料

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1F ☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html

6/10	19:00	VF ver.B 公式大会
6/17	15.00	頭文字D Ver.4 姫路最速伝説
6/24	15:00	姫路三国志大会

★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

6/2	19:00	バーチャロン OT5.66大会
6/3	15:00	第五期 サムライスピリッツ 天下一剣客伝 関西番付【天一 第三期 第一幕】
6/10	16:00	VF5 Ver.B 公式大会 ◆参加費100円
6/17	15:00	第五期 サムライスピリッツ 天下一剣客伝 関西番付【天一 第三期 第二幕】
6/17	18:00	MBAC Ver.B2 大会【第6回】 ◆参加費100円
6/24	12:00	三国志大戦2 セガ公式全国大会 覇業への道 エリア決勝大会
毎週土曜	15:00	第6期 GGXX ΛCORE ランバト 【ΛCCENT CORE】 ◆参加費100円

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

6/2	19:00～ 24:00	バトルギア4 フリー走行イベント ◆参加費1000円
6/3	15:00	頭文字D ver.4 大会
6/9	19:00	バトルファンタジア 大会
6/10	15:00	MBAC Ver.B2 大会
6/16	19:00	ベースボールヒーローズ2 大会
6/23	19:00	GGXX ΛCORE 大会
6/24	15:00	QMA Ⅳ 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

6/2	19:00	MBAC Ver.B ランバト
6/9	19:00	GGXX ΛCORE ランバト
6/16	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
6/23	19:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
6/30	19:00	GGXX ΛCORE 2on2 大会

Event Pick Up!

さらなる闘いの舞台へ「SCⅢ AE」第6回SCNチャンピオンシップ開催!

闘劇'07『SCⅢ AE』最後の店舗予選の開催日とその翌日、第6回SCNチャンピオンシップ「戦(IKUSA) -2007- with 闘劇'07予選」が開催される。決勝大会出場権最後の一つをめぐり、全国各地から強者が集結、激戦が予想されるが、その熱気も冷めないうちに新たな闘いが始まるぞ。そのステージは大阪「KO-HATSU（コーハツ）」。最高に熱く楽しい二日間となるだろう!

「戦(IKUSA) -2007- with 闘劇'07予選」概要

【開催日】
- 6/30（土）12:00～　闘劇'07店舗予選
- 6/30（土）15:00～　シングル戦
- 7/1（日）12:00～　3on3 大会

【参加費】
- 一人100円(一大会につき)

【エントリー方法】
- 当日エントリーは受付けておりませんので、ホームページより事前エントリーをお願い致します。

【公式ホームページ】
http://www.ko-hatsu.com/scn

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633

6/2	20:00	MBAC Ver.B 大会
6/9	20:00	バトルファンタジア 大会
6/30	20:00	鉄拳5 DR 大会

島根県

★今出屋商店ゲームコーナー
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

毎週木曜	20:00	SCⅢ AE SCNランバト ◆参加費100円
毎週木曜	21:00	鉄拳5 DR 今出屋ランバト ◆参加費100円

※SCⅢ AEと鉄拳5 DRの両方に参加の場合は参加費100円のみ

★ゲームスポット ハロウイン
出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

6/23	19:00	GGXX ΛCORE 大会

★セガ ワールド 松江
島根県松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

6/23	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

6/2	20:00	VF5 Ver.B 公式大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433

6/3	15:00	アルカナハート FULL! 大会
6/9	15:00	SFⅢ 3rd 大会
6/10	15:00	HYPER SFⅡ 大会
6/17	15:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
6/23	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ノワール使用禁止。同機体禁止。コスト1000以内

山口県

★ハイテクセガ JR下関
下関市竹崎町4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

6/3	16:00	MBAC Ver.B2大会
6/10	17:00	ガンダム SEED DESTINY 2on2 大会
6/17	16:00	GGXX ΛCORE大会
6/24	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

★プールイン8
山口市周布町1-22 ☎083-921-2760
http://www.hamq.jp/i.cfm?i=fantacya

6/3	14:00	第25章 MBAC Ver.B大会
6/10	14:00	第20回 GGXX ΛCORE大会

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6-8 ☎083-921-2760
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

6/2	17:30	バーチャロンフォース 2on2 大会
6/3	17:30	MBAC Ver.B 大会
6/9	17:30	バトルファンタジア 大会
6/10	17:30	GGXX ΛCORE 大会
6/16	20:00	VF5 Ver.B 公式大会
6/17	17:30	三国志大戦2 大会
6/23	17:30	GGXX ΛCORE 大会
6/24	17:30	頭文字D Ver.4 大会
6/30	17:30	MBAC Ver.B 大会
7/1	17:30	バーチャロンフォース 2on2 店舗大会

※三国志大戦以外参加費100円(三国志大戦は200円)

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町字吉田2554-18 ☎0897-37-5573

6/10	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
6/17	19:00	SCⅢ AE 大会
6/24	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

6/1	19:00	GGXX ΛCORE 大会
6/8	19:00	アルカナハート 大会
6/15	19:00	MBAC VerB 大会
6/22	20:00	VF5 Ver.B 公式大会(予定)
6/29	19:00	バトルファンタジア 大会

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

6/9	15:00	バトルファンタジア 大会

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-12 ☎093-963-7850
http://location.sega.jp/loc_web/hyper_messe.html

6/2	19:00	MBAC Ver.B 大会
6/9	19:00	鉄拳5 DR 大会
6/16	19:00	GGXX ΛCORE 大会
6/23	19:00	アルカナハート大会
6/30	20:00	VF5 Ver.B 公式大会(予定)

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

6/3	14:00	ガンダムSEED DISTNY!大会
6/9	19:00	GGXX ΛCORE 大会
6/10	14:00	アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館
鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

6/3	16:00	MBAC Ver.B 第5回ランバト
6/10	19:00	VF5 Ver.B 公式大会
6/17	16:00	アルカナハート 九州崩壊までの大会5回目 ◆バージョン未定

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？

掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先
⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催店舗の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせ致しますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340 Mail:location@arcadiamagazine.com

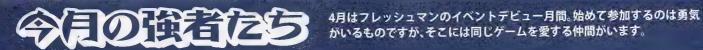
今月の猛者！

今月は、神奈川県のイミグランデ相模原店で開催された「頭文字D ARCADE STAGE 4」のユーザー主催のイベント、「復活！ イッテヨシ杯!」の模様をリポート。

5月5日、会場となるイミグランデ相模原店に、北は新潟、宮城、西は京都、愛知と、日本全国からトップクラスの走り屋たちが集結。64名のエントリー枠は受付開始後すぐに埋まってしまうほどの盛況となった。対戦台2セットを使用し、トーナメント形式で試合がスタート。「空気読める走り屋集まれ!」と銘打たれたこともあり、終始和やかな雰囲気でイベントは進行。激戦を制し、上位入賞を果たしたのは写真の三名。関東をホームとするプレイヤーが上位を占める結果となった。また、イベントスペースにはタイムアタック専用台も設置されていて、全国レベルのテクニックが間近で見られる機会とあって、こちらも相当な盛り上がりを見せていたぞ。

決勝戦の様子。観戦する方も真剣そのもの。最後まで大勢のプレイヤーでにぎわっていた。

左から、3位入賞のミツキ@TRT、優勝のおたたいき@左手魔神会、準優勝のカエデ@MC

イミグランデ相模原店
神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1
☎042-753-8881
http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/

●スガイコトニ(北海道)
◇ぷよぷよ通 大会 4/14･6名
優勝:水邪
2位:かりん 3位:ポポロ

●サム・ワン(宮城県)
◇VF5 Ver.B 公式大会 4/28･33名
優勝:爆音小僧(カゲ)
2位:よっちゃん 3位:うるる、猫助

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇アルカナハート 大会 4/1･16名
優勝:カモシオ(犬)(このは)
2位:ツッパリ 3位:カレハ
鉄拳5 DR 大会 4/7･16名
優勝:しおふきん(ロウ)
2位:D.F.G
◇VF5 Ver.B 公式大会 4/14･64名
優勝:水戸晶(アキラ)
2位:サイコサラ
◇GGXX ΛCORE 大会 4/15･16名
優勝:フィー(メイ)
2位:T-SOUL 3位:シガ

●ルパン122(群馬県)
◇GGXX ΛCORE 大会 4/1･18名
優勝:セキレイゲッパレ(梅喧)
2位:YY 3位:チュンチュン
◇MBAC Ver.B 大会 4/1･16名
優勝:たきの(翡翠)
2位:ママン 3位:白和
◇SFⅢ 3rd 大会 4/8･14名
優勝:ユニオン(アレックス)
2位:ケント 3位:アステカ
◇MGO2 HR 杯 4/29･18名
優勝:タモリ(魔法使い)
2位:ミイ 3位:プレハノフ
◇HYPER SFⅡ 大会 4/30･18名
優勝:ひつじ(Dサガット)
2位:田沢 3位:K

●埼玉POPY(埼玉県)
◇SCⅢ AE 大会 第11回SCNポイントランキングバトル 4/1･15名
優勝:S&Bカレーの王子様(キリク)
2位:毛玉(吉光)
◇HYPER SFⅡ 3on3 大会 第2回AKIRA杯 4/7･44名
優勝:手加減ムリ ときど(Xバルログ)、ユウ(XDJ)、ジャイアン(Xダルシム)
2位:つのっぴ/クラハシ(Xリュウ)、Mっん(Xケン)、正月(S本田)
◇SFⅢ 3rd 大会 第15回P-cup by3rd 4/8･8名
優勝:メスター(ユン)、中野(ダッドリー)
2位:たおる、fan236ユキーデ
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第39回プレ軍総杯 4/14･21名
優勝:にんにん(吉光)、のくす(吉光)、おさむ(吉光)
2位:ハマハー(一八)、じん太(一八)、ジュリパン(一八)
◇月間王座争奪戦98部門 4/20･21名
優勝:貴様にはふさわしい死が用意してある SMALL、コウコウ、もと
2位:JK?/さぬい、さぬでし、がくでし
◇月間王座争奪戦2002部門 4/20･24名
優勝:やっぱりむねじ! むねじ、ハマー、KJ
2位:えっ!? これピザまんなの!? みさ、そんそん、キャップ
◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第40回プレ軍総杯 4/28･18名
優勝:ランダム/みずあめ(ブルース)、二代目(キング)、King(デビル仁)
2位:ワンチャン/ゆんぱ(ロウ)、アスパラ(エディ)、ペクぱっつ(ペク)

●G-link蘇我(千葉県)
◇WCCF 店舗大会 U-5限定戦 4/14･14名
優勝:ムツゴロウオウコク
2位:〇一チクモミモミ

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇第4回 アルカナハート 大会 4/7･28名
優勝:との(リリカ)
2位:ひまじん 3位:MAK
◇第20回 MBAC 2on2 大会 4/14･22名
優勝:アミロース(ネロ)、タオリー(都古)
2位:SSR、シエミ 3位:じす、犯人もyasu

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 4/1･40名
優勝:ちょっと通りますね
きゅ(ガイア)、しゃしゃ、(カラミティ)、キュー(プロヴィデンス)、シャシャ(デュエル)
2位:少女臭 くんかくんか…うおおおぁ/メディア、小児用ショーツ、ハボリム、おーくぼ
3位:ルーツ会/スープラ、ルーツ、水曜日、ツール
◇マーヴルVS.カプコン2大会 4/15･12名
優勝:KO(マグニートー、センチネル、ストーム)
2位:ナガタ 3位:もののふ
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 ランキングバトル 4/20･22名
優勝:ミシマ(いろは、花諷院和狆)
2位:寺 3位:トフラー
◇餓狼MOWランキングバトル 4/21･19名
優勝:キンノジ(ジェニー)
2位:シゲル 3位:ユーキ

◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 大会 4/22･14名
優勝:渡辺(黒河内夢路)
2位:ヤス 3位:さばみそ
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 2on2 大会 4/28･24名
優勝:名無し?/ミシマ(いろは)、イシイ(花諷院和狆)
2位:お茶漬け あなご、ふせちゃん
3位:友達いないけど2on2出てもいいですか? 伊吹シン、伊吹シン

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 4/14･16名
優勝:タク(ウィンダムJ)、トシ(ストライクフリーダム)
2位:マサト、トモ 3位:キュー、カマタ

●ムー大陸 立川店(東京都)
◇VF5 Ver.B 公式大会 4/29･54名
優勝:大秦院☆茶魔(カゲ)
2位:のん2nd 3位:へちょ、いぢめ

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第11回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 4/1･10名
優勝:パチンコが当たらない/Mr、ティムボ
2位:しゃべれなくてもガンダム/無言、森山
◇第24回 MBAC Ver.B 2on2 大会 4/8･10名
優勝:TI、RMM
2位:ETS、神無月 3位:カネコ、サボテンミキサー
◇第5回 VF5 Ver.B 公式大会 in テクノポリス 4/22･21名
優勝:早川収穫祭☆地獄中年
2位:早川収穫祭☆おかみ

●アミューズメント アズプレス(富山県)
◇鉄拳5 DR ランバト 4/6･10名
優勝:ガク(ファラン)
2位:江田島 3位:まさかり仁
◇VF5 Ver.B ホームステイアキラ組手 4/7･60名
勝者:逆鱗(アキラ)、ロデオ(カゲ)、まーな(ゴウ)
◇アルカナハート ランバト 4/14･10名
優勝:ブーロ(神依)
2位:刹那 3位:グラァ
◇鉄拳5 DR ハリソン杯 4/21･12名
優勝:ピストルチーム/ピストル(キング)、江田島(リリ)、むにゃ(ニーナ)、HAM(ポール)、ルート(レイヴン)、ハマガブシ(一八)
◇鉄拳5 DR ランバト 4/27･12名
優勝:KiD(ブライアン)
2位:プレジ 3位:じゃり
◇VF5 Ver.B 公式大会 4/28･34名
優勝:未熟(エル・ブレイズ)
2位:らぶらど 3位:D・I・Oばば、ベンキマン
◇HYPER STⅡ 2on2 大会 4/29･14名
優勝:金沢 HAS(Dガイル)、ロウ(Dベガ)
2位:海の家 ビーチウェーブ、ニューハウス
3位:インド人を右に ラバーメン、ゴム人間
同3位:AT オギ、ボクサー

●アミューズランド ガディス(富山県)
◇MBAC Ver.B 2on2 大会 4/21･20名
優勝:ロリッ娘モンスター/フェイトLv:70(秋葉)、はやてLv:70(メカヒスイ)
2位:ギガス/ダスト(翡翠)、いしえ(ワルク)
◇KOF'98 3on3 大会 4/28･18名
優勝:んじぱあ、長男、ヤチロ
2位:バナオ、ムリュ、A・9
◇KOF 2002 2on2 大会 4/28･22名
優勝:イノケン、セス人
2位:チャパ、雅 3位:塩、TM
◇ティンクルスタースプライツ 大会 4/29･20名
優勝:ヴゥ(ロードラン)
2位:503 3位:KPK-teem

●ネオアミューズメントスペース a-cho(京都府)
◇GGXX ΛCORE 第119回関西ランバト 4/5･79名
優勝:N男(VE)
2位:TOMOI 3位:北村
◇QMA Ⅳ 第26回関西ランバト 4/7･60名
優勝:RSD→まよ
2位:レキ 3位:DNP
◇三国志大戦2 3on3 大会 4/8･24名
優勝:限なきHERO!/HERO、ゴウ、サバチャン♪
2位:眠いです! 哀绍がっ!、風鱗、白猫
◇CVS 2 2on2 大会 4/14･32名
優勝:24 馬、ライ
2位:ゲー塾勢 金ちゃん、KOH
◇SF ZERO3 第71回関西ランバト 4/15･21名
優勝:カントナ(ZA)
2位:インベ 3位 ネコノヒ
◇GGXX ΛCORE 第120回関西ランバト 4/19･80名
優勝:ヲシゲ(MI)
2位:ダウト 3位:辻川

●ゲームプラザVIP茨木店(大阪府)
◇MBAC 大会 4/1･10名
優勝:MSB(シエル)
2位:ベータ 3位:メシアン
◇CVS 2 大会 4/8･23名
優勝:馬(Aさくら・ブランカ・ベガ)
2位:みえはる 3位:前田w
◇GGXX SLASH 大会 4/15･15名
優勝:白河直人(エディ)
2位:QOL 3位:団長
◇ヴァンパイアセイヴァー大会 4/21･7名
優勝:たかはし(ガロン)
2位:だら 3位:オボロ

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)
◇アルカナハート大会 4/8･18名
シ(リリカ)
2位:とみーはこうや勢

●KO-HATSU(コーハツ)(大阪府)
◇SCⅢ AE SCNランバト第Ⅴ期 第2戦 4/14･11名
優勝:みーす(シャンファ)
2位:北千里雪華 3位:DAI
◇アルカナハート ランバト 第Ⅰ期 第7戦 4/22･11名
優勝:とれとれえもん。(きら)
2位:お米ぱん 3位:ケーアイ

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦2 大会 4/1･16名
優勝 空蝉
2位:朱狐
◇ガンダム SEED DESTINY 大会 4/8･12名
優勝:B.RECK(ソードストライク、アビス)
2位:米、山 3位:から、しげ
◇アルカナハート大会 4/14･10名
優勝:こうやさんの代理できました(神依)
2位:ねこかめん。
◇VF5 ver.B 公式大会 4/22･33名
優勝:真希(アキラ)
2位:Y.S博士@パイーノ

●クラブセガ姫路OS(兵庫県)
◇VF5 ver.B 公式大会 4/14･24名
優勝:イャンクック(シュン)
2位:ちゃっぴー
◇頭文字D ver.4 姫路最速伝説 4/21･13名
優勝:シオサ
2位:クィーンズ? 3位:カーボン

●セガ 三宮 SANX
◇GGXX ΛCORE ランキングバトル [Λ 13] 4/7･19名
優勝:ハル(アクセル)
2位:マッチョドラゴン 3位:イズ
◇GGXX ΛCORE ランキングバトル [Λ 14] 4/14･16名
優勝:まっど(ヴェノム)
2位:イズ 3位:ベイベー
◇GGXX ΛCORE ランキングバトル [Λ 15] 4/21･16名
優勝:GO(スレイヤー)
2位:まっど 3位:ハル
◇GGXX ΛCORE ランキングバトル [Λ 16] 4/28･29名
優勝: ベイベー(ソル)
2位:沢口 3位:かい
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 関西番付 [第十三幕] 4/1･11名
優勝:五月雨(徳川 慶寅)
2位:いまいち 3位:伊吹シン
◇サムライスピリッツ 天下一剣客伝 関西番付 [第十四幕] 4/15･11名
優勝:いまいち(火月)
2位:凛丸 3位:ツバキ
◇MBAC Ver.B大会 [DUEL4] 4/15･20名
優勝:ノエル(遠野志貴)
2位:せと 3位:台パン王子オクデーラ
◇アルカナハート大会 [萌4] 4/1･11名
優勝:とみー奈々(朱鷺宮 神依)
2位:こうや 3位:怪傑ロビン
◇バーチャロン OT5.66大会 4/7･12名
優勝:すいか(サイファー)
2位:カナリア 3位:紳
◇VF5 Ver.B 公式☆大会 [FIGHT 5] 4/8･38名
優勝:超★太★郎(ジャッキー)
2位:炭火焼肉たむら 3位:真希・そ様
(※三位決定戦は行わず)
◇三国志大戦2 2on2大会 4/7･32名
優勝 The Leaders/龍狼伝、神速乃茜
2位:THE 馬岱/ラオウ、カシス
3位:サンクスの廃人連合/小覇王、張羽
ぶーにゃ/総統閣下、うーたん

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
◇MBAC Ver.B ランバト 4/7･25名
優勝:まもの(シエル)
2位:元日ハムイースラー
◇GGXX ΛCORE ランバト 4/14･16名
優勝:しっきー(ソル)
2位:arc
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 4/21･20名
優勝:はあああああ!? トニー(フリーダム)、アC
(デュエル)
2位:トニーとゆかいな仲間達
◇HMA主催 さいころQMA Ⅳ 大会 4/22･16名
優勝:かとり~ぬ
2位:あや
◇MBAC Ver.B 2on2 大会 4/27･18名
優勝:裁くのは俺のスタンドだ!(･ω･(･ω･)
スタープラチナ(軋間)、承り太郎(ワラキア)
2位:マックやのーて、マクドや!!

●セガワールド松江(島根県)
◇GGCXX ΛCORE 大会 4/7･14名
優勝:ヘイロン(アバ)
2位:白 3位:汚肉
◇ガンダム SEED DESTINY 大会 4/21･20名
優勝:さいたまーム
2位:きもめがねチーム 3位:弱犬チーム
◇VF5 Ver.B 公式大会 4/23･23名
優勝:厳(カゲ)
2位:いけない?EK9 3位:ギニュー 同3位コンタキンテ

●ファンタジスタ(岡山県)
◇GGCXX ΛCORE 大会 4/20･14名
優勝:よっさん(イノ)
2位:ダーク 3位:ベガス
◇SFⅢ 3rd 大会 4/28･11名
優勝:ムナカタ(ダッドリー)
2位:福山 3位:CASA

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇ガンダムSEED DESTINY ランダム2on2 大会 4/1･10名
優勝:ゆー、ヨネ
2位:ホルモン、クリス 3位:ゆーと、ニノミヤ店員
◇アルカナハート 大会 4/8･16名
優勝:ピアニスト(頼子)
2位:ミニッツ 3位:YU-
◇SFⅢ 3rd 大会 4/14･16名
優勝:薫(ケン)
2位:おろ(ケン) 3位:えあすと(トゥエルヴ)
◇HYPER SFⅡ 大会 4/15･8名
優勝:Unjama(Xザンギエフ)
2位:ガチャホーク 3位:レッパマン
◇MBAC Ver.B 2on2 大会 4/22･38名
優勝:ぶきー!/もちゃ(シオン)、ガルシア(ワラキア)
2位:ガチホモとその予備軍 リアルフォモハバネロ、ハーフフォモトリック
3位:青猫、大地に立つ 青猫、リオール
◇GGXX ΛCORE ランダム3on3 大会 4/28･22名
優勝:ちょいワル昇(ミリア)、どいくん(ソル)、ぬこ(ヴェノム)
2位:きしぽん、ギルゴ、ハウ 3位:イリ、タクアン和尚、ハチベイ
◇GGXX ΛCORE レディース大会 4/29･16名
優勝:みきつ(メイ)
2位:涼華 3位:雷姫

●GAME ショコラ(愛媛県)
◇第3回 MBAC Ver.B 2on2 大会 4/15･24名
優勝:看護士(ワラキア)、ゆに(レン)
2位:L、AFG

●戦~ikusa~(香川県)
◇ジョジョの奇妙な冒険 大会 4/1･13名
優勝:Joker(ミドラー)
2位:び 3位:Y田
◇VF5 Ver.B 公式大会 4/15･37名
優勝:ロロ(カゲ)
2位 西門 3位:宝塚、小沢 仁志【北高】
◇SCⅢ AE 大会 4/28･8名
優勝:MAGA(シャンファ)
2位:半拡大さん 3位:後藤

●アミューズメントスペース OPA(福岡県)
◇GGXX ΛCORE ランダム2ON2大会 4/6･18名
優勝:遠見 秋紘(ポチョムキン)
2位:Shot-put 3位:さる
◇MBAC VerB シングル大会 4/20･10名
優勝:ヨシキ(赤主秋葉)
2位:遠見 秋紘 3位:アウル@メカかわいいよ
◇VF5 Ver.B 公式大会 4/27･44名
優勝:えふあろー(カゲ)
2位:バトラウ 3位:エリシャ・カスバート、とんかつ投手

●天神ギーゴ(福岡県)
◇GGXX ΛCORE九州大会店舗予選 4/7･27名
優勝:ロイ(ソル)
2位:シュウ 3位:NON
◇MBAC Ver.B 九州大会決勝 4/22･15名
優勝:会長@HK@AC西新(赤主秋葉)
2位:くりぼん@熊本セガマービィー
3位:八雲@SW都城
◇GGXX ΛCORE九州大会決勝 4/29･21名
優勝:ジョーカー@熊本セガマービィー(ソル)
2位:赤点@SWパピヨンプラザ 3位:サミット@天神HL

●ハイパーメッセ(福岡県)
◇GGXX ΛCORE 大会 4/14･14人
優勝:MUGI(ポチョムキン)
2位:Shot-put 3位:むぎ

●セガワールド大塔(長崎)
◇VF5 Ver.B 3on3 大会 4/7･24名
優勝:さなめりとゆかいな仲間たち
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 4/8･12名
優勝 ケイスケ
◇VF5 Ver.B 大会 24/21･64名
優勝:らもそ(GOH)
2位:ミニマム
◇GGXX ΛCORE 大会 4/22･12名
優勝 DIO
2位:ALEX 3位:2Hand

●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)
◇MBAC Ver.B ランバト4回目 4/8･18名
優勝:八雲(翡翠)
2位:みかん 3位:L.K

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 ゲームプラザ21（大阪府）

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ビットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店（※1）	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペーストレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1～1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ−38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228

※1 **アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.50

山梨県 ゲームパニック甲府

店舗情報

住　所：甲府市国母5-20-24
電話番号：055-231-0829
営業時間：10:00～24:00
URL：hhttp://www.g-sen.net/lb_shop.php/157/

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオ、プライズで何でも1プレイサービスします。

スタッフより

対戦ゲームがとにかく熱い！もちろん大型ビデオ、麻雀、音ゲーも超人気稼働中！

Access

甲府昭和I.Cから甲府方面へ車で2分。

大阪府 ゲームプラザ21

店舗情報

住　所：大阪市生野区舎利寺2-16-12
電話番号：06-6741-7500
営業時間：平日12:00～25:00
土日祝10:00～25:00

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※ビデオは1クレサービス。メダル30枚。どのゲームにも使えます。

スタッフより

『VF5』火金曜日100円2プレイ。スロットの景品で食事できます。

Access

今里筋田島4丁目交差点ガソリンスタンドシェル隣。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

19-6.29まで　5月30日から

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース ブラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
大阪府 NEW!	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒 川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大学本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年4月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
アルカナハート	このは	2,685,150	G.M.C.やちょ	個人申請プレイシティキャロット横浜店
	大道寺 きら	2,099,200	プチてんし 特になし	SPOLA九品寺（熊本）
	愛乃 はぁと	2,125,900	秋里 愛歌	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
	フィオナ・メイフィールド	2,162,400	プチてんし 兵どもが夢の跡	SPOLA九品寺（熊本）
	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,152,600	らはーる♡リムたん	
	リリカ・フェルフネロフ	2,056,700	J@能登かわいいよ能登	
	廿楽 冴姫	2,106,900	雫色 つむぎ	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
	朱鷺宮 神依	2,208,250	ヘレティックさきお	えの木（高知）
	美凰	2,147,450		
	安栖 頼子	2,110,500	集計どーなんの？ エレン・カーソン	
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～		2,278,610	WITHゾンビ@スクラップ&スクラップ！	個人申請YAZワールド四日市（三重）
虫姫さまふたり Ver1.5	オリジナル・レコ	525,642,114	GFA2-ISO あと500万？	Game in えびせん（東京）
	マニアック・レコ	987,767,882	Clover-TAC(都まんじゅう)	個人申請ゲームスタジオキューブ高円寺店（東京）
	ウルトラ・パルム	2,933,618,692	ダメK.K 心が折れそう…	グッデイ21（東京）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ペルナ	46,335,950	ERO@愛しているよ、ペルナちゃん達～	グッデイ21（東京）
旋光の輪舞SP	ファビアン・ザ・ファストマン	45,052,380	F.K@半年POM勢	サブカルチュア（福岡）
ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～	EXTEND MODE	34,069,890	しょこたん	マットマウスパートII（神奈川）
	SCORE ATTACK MODE	8,870,670	逸般人GAL	ゲームBOX.Q2（愛知）
	カスミ	16,538,810	しょこたん	マットマウスパートII（神奈川）
エスプガルーダII	アサギ	857,725,191	P.B@やっと足元到達出来ました。	Game in えびせん（東京）
ザ・ランブルフィッシュ2	バズウ	992,130	さよなら剣聖様。	GAME'S MILK（京都）
	ベアトリス	1,345,940	Y-S	えの木（高知）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	519,396,331	SPS@残5 大台達成まであと約1000万	個人申請戦（香川）
トリガーハート エグゼリカ	クルエルティア	692,415,549	残♥×3B×0でした。PELA	個人申請ゲームインナハII（沖縄）
	エグゼリカ	699,878,120	はいはい寸止め乙orz PELA	
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2		9,694,400	えびせん1周年記念 えび店長	Game in えびせん（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルクェイド	9,387,800	やっとスタートライン	Game in えびせん（東京）
	シエル	8,733,500	知らぬ所でカリスマ化 えび店長	
	ネロ・カオス	4,694,600	交通費がかかってしょうがありませんK●L	
	メカヒスイ	4,046,500	新月一常連 さ○お	
	ワラキアの夜	4,106,700	なにかとぐだぐだ えび店長	
	遠野志貴	5,692,800	まさに電パ店長 えび店長	
	遠野秋葉	5,145,800	江古田No,1ナイスモイボーイ	
	弓塚さつき	7,268,700	ミル☆みで	
	赤主秋葉	5,251,700	えびせんNo,1カリスマモイメン	
	蒼崎青子	5,528,400	ゴッドダサイダー	
	猫アルク	4,758,700	いろんな意味で春	
	琥珀	5,428,200	帰ってきたキョーダイン兄	
	翡翠&琥珀	5,846,600	もってけ！割烹着 もってけ！メイド服	
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル	ディズィー	22,499,700	G.M.C.DUO㊗	モンキーハウス本館（福岡）
パワードギア	ブロディア	8,692,300	かぶこまー	個人申請スーパーOZ山口店（山口）
	ガルディン	8,474,600		
	フォーディ	8,838,300		
バトルガレッガ	ミヤモト	17,950,220	T-OMN2号♂ x68㊗	個人申請ミラクル静岡（静岡）
ブレイカーズリベンジ		24,338,700	GFA2-ISO	Game in えびせん（東京）
雷電DX	練習面数優先　連付き	21271930(4周目6面)	EXCHANGER	個人申請シマダゲームセンター（東京）
エアガイツ	スコア	129,210	ただのシュミです AAZ	えの木（高知）
究極タイガーII	1P側	12,102,840	戦国人	個人申請ゲームセンタードリーム（宮城）
私立ジャスティス学園		14,237,800	木之本まいん	個人申請ジャンボ（東京）
首領蜂	タイプA	64,261,030	2-4ボス前でミス、以降クソ過ぎ。	デイトナIII（埼玉）
天地を喰らうII	関羽	4,373,400	AXIOM-H.Y㊗	チャレンジャーABABA天神橋店（大阪）
	趙雲	4,612,000	ほぼ完璧 AXIOM-H.Y㊗	
龍虎の拳2	キング	4,503,580	D.I	チャレンジャーABABA天神橋店（大阪）
	ジョン・クローリー	4,108,610	糸色 倫	
	ロバート・ガルシア	3,139,796	D.I	
バース	連付き	15,787,100	イマサラT.O@すげー店員はやっぱすげー	個人申請NOVAステーション（愛知）
スカイアラート	連付き	6489800(7周目5面)	moo-MAE	個人申請アミューズメントノア高浜店（愛知）
ラストリゾート	連付き	873,300	G.M.C.Z.	モンキーハウス本館（福岡）

講　評

●キャラ別集計2回目の『アルカナハート』はこのはは鋼のアルカナ、そのほかのキャラは樹のアルカナを使用したスコアが大半の模様。全国4店にトップが散った結果になりましたが、やはり過去の実績があるプレイヤーがそろっているので、次回以降も混戦は必至でしょう。

●『機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン〜修羅の双星〜』は前回同様タイムより敵破壊を重視した方針での更新。なお今回のスコアは4-3「破片を壊せ」で破片を壊さず出現するモビルスーツを全滅させることに成功したそうで、大幅に伸びる要素はもう出尽くした模様です。

●トリガーハートエグゼリカはクルエルティアの方が若干低くなっていますが、これは4面のキューブ地帯の処理がエグゼリカに比べて遅れがちになるため。ちなみに両キャラとも残ハート×3、ボム×0でのスコアです。

●もはやSPS氏の独壇場となってきた『ケツイ〜絆地獄たち〜』は2-5前半2ミス、ドゥーム1ミスという内容での更新。これ以上の更新は2-5突入までノーミスかつ2-5中ボス以降ではドゥームで1ミスしか許されないという高いハードルが待ち受けています。次回の更新が最後のスコアになるのか？

●『バトルガレッガ』のミヤモトはかえで氏が1780万点台に載せればX68氏が1790万点台に乗せるという接戦。ランクをかなり抑えることに成功しているため、ラスボスでの勲章稼ぎも現実的になっているようです。ちなみに今回のスコアは1万点勲章8個で勲章が落ちたので、頑張れば1800万点いけそうですとのコメント付きです。

●目を疑うのが『バース』の500万点近くにもなる大幅更新。これは新しい稼ぎが発覚し残機つぶしの場所が変わったため。今回のスコアは17面で2ミスしているので、来月の更新も間違い無いというところでしょうか。

●『究極タイガーⅡ』は赤ショットでの撃ち込み点とボス戦でのミサイル稼ぎに加えてノーミス、ノーボム時のアイテム回収点（最大10万点）がポイント。また、ラスボスでハイパーボムを1発使用し、パーツを星アイテムに変えて15万点を獲得しているとのこと。面クリア時のボムが1個12万点なのでプラス3万点ということになります。

HIGH SCORE CLOSE UP !

パワードギア

レプトス

8,870,400

かぷこまー
個人申請スーパー OZ山口店（山口）

新稼ぎ発見で全キャラ同時更新！

本作でもっとも大きいウエイトを占める稼ぎは最終面での残機潰しだ。最終面序盤の青い炎に対してドリルを当てると撃ち込み点が加算されるため、これをタイムオーバーまで繰り返し残機をつぶして稼ぐのだ（全キャラ共通）。

なお、今回大きく更新されたのは2面ボスで上から降ってくる爆弾をレーザーブレード最大ため斬りする稼ぎと、ラスボスでインセクトを使った踏みつけ稼ぎ（ジャンプ中AB交互連打）の二つの新しい発見があったからだ。この発見により、各キャラの平均が70万点ほど更新されている。

また、面クリア時に体力が満タンだと加算されるパーフェクトボーナス（8万点）をどれだけ取れるかも差がつくポイントだが、今回更新分ではフォーディ、レプトスはP×4、ガルディン、ブロディアはP×3を獲得している。

K.U氏が保持していたレプトスも更新し全4部門の最終スコア保持者となった"かぷこまー"氏。彼が次に狙うのはどのカプコンタイトルなのか？

セクシーパロディウス

ミカエル

7,172,600

ALZ-H.M
チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

ミカエル大躍進中

黄色ベルをできるだけ落とさず回収していくのが稼ぎの基本になるパロディウスシリーズ。極上と本作セクシーでは画面上のザコキャラをすべてカプセルとベルに変える紫ベルを効果的に使用していくのがキモになる。

ここのところ順調に更新を続けてきたミカエルがついに全8キャラ中の最高得点キャラまであと5万点弱まで迫ってきた。（こいつ：7,219,900）

ミカエルはショットが全方向なので稼ぎに向いているが、バリアの当たり判定が大きく耐久力も3発と少ないのでほかの多方向ショットを持つ【こいつ】や【オプション】に比べると決して楽なキャラというわけではない。

ただ、スペシャルステージだけはレーザーの巨大なウェーブがピンポイントに威力を発揮する。非常に難しいモアイ戦艦地帯でのベル大量発生時にウェーブを1発当てるとすべてのベルを一気に黄色に変化するので簡単に黄色で回収できる。これがミカエルの大きな強みなのだ。

沙羅曼蛇2

スコア

2,184,600

メモ2スコアラー CHA
ゲームピンゴ（千葉）

極限まで攻めきる全2周

スコアシステムがシンプルなので敵を多く破壊、アイテムを多く回収という稼ぎがメインになってくる。スピードアイテムも取れる限り回収するので最高速にし、オプションシュートを効果的に使って敵を破壊していく。

また、1面ゴーレムの撃ち込み点は比較的大きくスコアが変わるポイント。ある範囲内のランダムでアイテムの種類が変わるため、レーザー+オプション×2が出現した場合はほかの組み合わせに比べて最高1万点前後スコアに差が出る。

ボス戦では粘って稼ぐのだが、特に3面ボスの細胞が出現する地点にオプションをめり込ませて最速で破壊する稼ぎと、最終面ボスで残機をつぶして稼ぐ（破壊可能弾を壊すのだが、ランクが上がっているので事実上ノーミスは不可能）のが大きなイベントだ。これまでの最終スコアから12,900点の更新だが、インフレ化が進んだ最近のゲームとは違いこの域での1万点は珠玉の価値があるのだ。

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

都道府県	店舗名／住所	URL／営業時間	TEL
北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
	盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム		
	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
埼玉県	デイトナⅢ		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	http://www.game-bingo.com/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	西千葉スターダスト		
	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
東京都	グッディ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
新潟県	ロングラン万代		
	新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
岐阜県	ゲームブルース		
	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
『虫姫様ふたりVer1.5』（マニアック・パルム）707,051,258/巨砲（キャノン）/ALL　『龍神』1,385,020/ゴマ塩親父/ALL・4号機・連付き

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
半年ぶりに盛岡で緋蜂が落ちました。『怒首領蜂大往生』（タイプB-EX）748,410,060/TGA-PCG@ミスティ中毒/ALL　PCG氏、長年の激闘お疲れ様です。

●大久保アルファステーション（東京都）
当店1階入り口の改装が完了しました。看板も新しくなり、別店舗のように生まれ変わりました。新しくなった「大久保アルファステーション」にぜひご来店ください！

●Game in えびせん（東京都）
おかげさまで、無事開店1周年を迎えられそうです。これからもよろしくお願い致します。

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
ななな、何と！『MJ3 EVO』が入荷しましたー!!　この号が出るころには『むちむちポーク』もあると思うのでぜひむちむちしに来てください（笑）

●ロングラン万代（新潟県）
スコア不足中～。どんどん申請してください!!
by冬眠中@メガネ

●ゲームブルース（岐阜県）
韓国旅行に行って来ました。焼肉はおいしいし朝からキムチが三種類も出るし楽しかったです。ヨン様靴下は履くと顔がびよーん。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
うちも申請がめっきり減ってしまいました……。

●えの木（高知県）
来たれ!　新入生スコアラー！（もうそんな人種おらんて？）

●ゲームプラザ・ショールーム（熊本県）
『アームドポリスバトライダー Ver.B』（上級/フラインググバロン/ワイルドスネイル/マリア）15,051,260/双子エンジンGRF

●スポラ九品寺（熊本県）
今回は新規プレイヤーが頑張ってくれました^^

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
『麻雀格闘倶楽部6』が県内最良設定にて稼働中！　格ゲーは夕方、音ゲーは夜、『クイズマジックアカデミー4』は一日中盛り上がっています。鹿児島にお立ち寄りの際は当店を……外すなんてモグリですよ!?

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ロングラン万代

■ 新潟県新潟市万代1-1-26
■ TEL:025-245-0202
■10:00～24:00

新潟駅から徒歩5分強！　近くに専門学校や予備校が多いので、主に学生で大にぎわいのお店です!!『GGXX ΛCORE』や『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2』といった対戦格闘から、『ガンダムSEED DESTINY』、最新シューティングまでほぼ50円でお楽しみいただけます!!

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは ①店舗名 ②連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）③店長およびハイスコア担当者名 ④サンプルとして店舗のスコアを10項目 ⑤お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

むちむちポーク

【むちむちピンク】、【むちむちブルー】、【むちむちイエロー】の3部門で集計します。
■工場出荷設定［difficulty1:NORMAL、difficulty2:MIDIUM、extend:1,000,000EACH、player count:3］

2SPISY（トゥー スパイシー）

【ストーリーモード】をスコアで集計します。
■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY：NORMAL、MISSION POINT SETTING: INITIAL MISSION POINT：2、MISSION POINT SETTING: MAX MISSION POINT：3］

pop'n music15 ADVENTURE

エキスパートモードのコース別【スタイリッシュ】、【生き様】、【大人のためのインスト】、【アジアンガールズ】、【胸キュン】、【ランダム】のスコア6部門で集計します。
※カードの使用やオプションの選択は問いません。
■工場出荷設定［DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3（＋1）］

バトルファンタジア

【スコア】の1部門で集計。
■工場出荷設定［DIFFICULTY:NORMAL、TIMER SPEED:2、CPU ROUOND:3、DAMAGE LV:LV2］

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア9月号掲載）は
2007年6月17日（日）
までに出されたスコアで、
6月20日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の

第三十四回「夢かもしれない」

彦猿ゲーセン狂騒曲

あなたのリングネームは何ですか？ 伝えにくいモノですか？ というわけで今月のぶっちゃけトークは全プレイヤーのリングネームに関して。笑ってる場合じゃないよ？

さわたり「さて、闘劇の地方予選も後半戦。各地の予選の結果報告が続々と上がっている状況です」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、4月は出足が鈍かった店舗もあるようじゃな」

さわたり「まぁ、毎年そうなんですが、スタートダッシュをかけるタイトルやプレイヤーと、徐々に盛り上がり＆焦りが来ないと動かないプレイヤーがいるようですね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、締め切り間際にならんと書かないライターを見てれば分かることじゃからな」

さわたり「ただ、今回気になったのは、世代交代というか、例年出場していたプレイヤーの動きが鈍いことと、やはり去年・一昨年あたりから活躍し始めた新しいプレイヤーが多いってことですね」

ぶっちゃけ先生「まぁ、市場としては世代交代といえるかもしれんが、大会でおいそれと勝つことは難しいぞ、ぶっちゃけ」

さわたり「確かに、大会こそ経験値がモノを言う部分が多いですからね」

●

アーケードゲームには、「ハイスコア争い」というムーブメントがある。'90年代後半、このシーンにおいて「スコアネームの下劣さ」が話題になっていた。ゲーメストのハイスコアコーナーに載るスコアネームは、あくまでも自己申告だが、公共の誌面に公序良俗に反する語句を載せることを楽しんでいるかのようなネーミングが多く散見された。

結論として、非常に多くの（スコアラー以外の）読者から批判があり、各方面に注意を喚起してきたが一向に直る気配が無い。

読者からの指摘は、こういうものだ。「ハイスコアが出せるのはすごいと思うが、スコアラーの下品さや下劣さは憧れの対象とはなりえず、ひたすら低俗なシーンだと思える」というような感じ。スコアラーを目指したいとも、そういったプレイヤーと友達になりたいとも思えない。という蔑んだ見られ方が一般化した。結果、新たにスコアラーを目指すようなムーブメントにはならず、その後は現状が物語っている。何もハイスコアシーンが低迷したのは、ネーミングに全責任がある、という主張ではない。ただ、唯一のハイスコア掲載媒体が直面し、感じていた重要な要素として、この問題がシーンの深層部分に非常に大きな影響を与えたと考えている。

そして、現在の対戦格闘シーンも同じ道を歩みかねないことに警鐘を鳴らしたい。ズバリ言えば、闘劇に出場するチームの名称の問題だ。チーム名やプレイヤーネーム、リングネームと呼ばれるモノは、好きに命名するものだが、これがどうも公序良俗に反するというか、ギリギリのセンでウケを狙う傾向が（わずかだが）依然として存在する。

毎年、闘劇には新しいプレイヤーが参加してくれる。だからこそ、こうした注意は常に喚起していかなければならないと感じる。

次号予告

予選も残りあとわずか！

名の知れた強豪、彗星のごとく現れた若武者、そしてまだ見ぬ達人……すべてが八月の決勝戦に向かって動きを早めている。本誌はもちろん、闘劇サイトや新しく始まった「アルカディアモバイル」も連動して、熱戦の模様を順次お届けしていく。この闘い、見逃すべからず！

夏の熱戦は競馬だけじゃない！

三国志大戦2 若き獅子の鼓動（セガ）

機動戦士ガンダム0083 カードビルダー（バンプレスト）

BattleFantasia（アークシステムワークス／タイトー）

Virtua Fighter5 VERSION C（セガ）

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"（SNKプレイモア）

鉄拳6（バンダイナムコゲームス）

ほか、掲載タイトル多数！

次号 2007年8月号は 2007年 6月30日（土）発売予定

予価650円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com

■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■アルカナSIGNALS! 各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com

■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
8月号（2007年6月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
9月号（2007年7月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

9月号／6月15日（金）必着
10月号／7月13日（金）必着

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA
闘劇魂MAX
鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIAL

価格：1,344円(税込)
雑誌コード：61955-05

2007年1月14日に埼玉POPYで開催された第五回【軍総杯】5on5。全74チームが参加したハイレベルなバトルを、ムックとDVDにあますところなく収録。今大会での引退を表明した平八使いの雄・メンストリュウと、デビルジン使いのカリスマ・qudansが国の威信をかけた最後の戦いをドキュメンタリーなど見どころも満載。ムックには大会のリポートを掲載し、映像と文章で立体的に大会の内容を追体験できる仕様になっている。鉄拳の魅力が凝縮された、新感覚のビデオマガジンだ。

ARCADIA EXTRA Vol.42
ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価： 1,500円(税込)
雑誌コード： 61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。書き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られないプライベートな部分などもバッチリ収録！

ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA

定価： 1,500円(税込)
雑誌コード： 61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！ 本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ！

ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

定価： 1,500円(税込)
雑誌コード： 61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs. 8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載！

ARCADIA EXTRA Vol.39
三国志大戦2 若き獅子の鼓動遊戯指南書 奮迅之心得

定価： 1,200円(税込)
雑誌コード： 61954-81

新バージョンで追加された武将カードを中心に、全排出カードを画像付きで解説！ 追加された計略、新しくなった計略の解説はもちろん、変更されたシステムの紹介や、群雄伝の新シナリオの攻略もフォロー。

ACADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP&Rev.X 設定資料集 ピュア・テンパランス

定価： 1,659円(税込)
雑誌コード： 61954-79

AC版とXbox 360版の設定資料を収録したファン必須の一冊。キャラデザの曽我部氏とゲスト陣による描き下ろしイラストを多数収録。エンディング集やセリフ集など各種データも掲載。

ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5 Black Book –Keep it MORAL–

価格： 1,700円(税込)
雑誌コード： 61954-69

すぐに役に立つ、最新バージョンのフレーム数値を完全収録！ 付録DVDでは、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ！

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	○
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝え下さい。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.entrtbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazne.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア メールアドレス cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ) 電話番号：0570-060-555

編集後記

●前号で触れた携帯サイト『アルカディアモバイル』ですが、68ページを見てもらえば分かるように、全キャリアにてばっちりサービス開始中! 携帯で攻略記事を表示させながら、気になっていたゲームに手を出してみるプレイヤー……そんな光景がゲーセンで見られるとうれしいですね。『闘劇'07特設サイト』も用意されているので、予選に身を投じているプレイヤーも要チェックですよ。紙媒体ではないという利点を生かして、オリジナルコンテンツの追加だけでなく、「この攻略記事や企画を追加してほしい」といった要望には迅速に対応していく予定なので、サイト内の「ご意見・リクエスト」にドシドシご意見をお寄せください。詳細なアクセス方法は68ページにて。(花澤)

●ようやく(?)アルカディアモバイルが始動。携帯電話を使った情報サービスで、急速にコンテンツを増やしていく予定。ゲーセンで本誌を見ながらプレイはちょっと……という方などは存分に利用してもらいたいですな。(猿渡)

●携帯コンテンツ、「アルカディアモバイル」がサービスイン! 本誌掲載人気タイトル記事を本誌と同時アップ、というところから始めてます。また闘劇'07もフォロー。予選店舗リスト、予選結果掲載もしてますよ。(杉田)

●GWは帰郷し、さびれたゲセでレゲー三昧と鼻息荒く出掛けるも、「GW中は休み」の張り紙がorz 旅先などでゲセを見つけると入店せずにはいられないキミ! 帰郷時や旅先のゲセ話など、気軽にアフロへ投稿してほしい!(霜田)

●『バーチャVer.C』のロケテに行きましたが、弱くてもGOLDたまるっぽいので俺の勝率37%ジェフが復活しちゃうかも(笑)。でも金両で有名人相手にあのカード挿すの若干恥ずかしいんだよな……。(ようやく村クリアitakyo)

●「アルカナハート」ムックに対し、たまに「高い」という声を耳にしたんですが……1プレイ100円だと15プレイ分……高いですか?(笑)。「三国志大戦2」の方は、新LE(銀)のコンプが遠過ぎるのでまったり中です。(河野)

●今月も闘劇予選取材にガッツリ行きました。今回のエリア決勝は店舗数が多く、リーグ戦が多いです。リーグ戦では、必ず試合前に「勝敗が並んだときどうするか」、「ポイントをカウントするか」をスタッフに確認しましょう!(&ぅ)

●「ベースボールヒーローズ2」と「WCCF」に新バージョンが登場。特に「WCCF」の新作は、過去最多のカード数になるそうな。どんなカードが出るのか、今から楽しみです。でもその前に現バージョンをコンプしないと……。(野口)

●闘劇'07鉄拳予選の取材で、韓国行ってきました。韓国最高峰11チームによる激戦を、DVテープ10本分ガッツリ撮影。熱い試合を厳選して闘劇魂Vol.6付録DVDに収録します。発売は闘劇直前になりますが、請うご期待!(上野)

●密かに気になっていた闘劇予選店舗・今出屋商店ゲームコーナーをゲセマプで取材。交通アクセスは非常に悪いのですが、そのやる気に感激しました! 年内に改築してしまうとのことなので現在の店舗で遊べるのは今しか無い!(及川)

●GAME NEWTONで開催された「ストIII 3rd」の闘劇'07店舗予選を見に行ってきたのですが、すごい盛り上がりでした。それもそのはず、要所要所で繰り出される瞬獄殺。……やり込みのすごさに感服した一瞬でした。(永田)

●ゲームが縁で、仲良くなった知人が、急逝した。いつもつるんでた訳じゃないけど、ゲームを介すことで、いつでも仲間として遊ぶことができた。ゲームで友だちになったアイツを思い、泣けることは、誇りに思う。(崎枝)

●先月号のA-Froで、「カラス」の熱いコラムを投稿してくださった方がいましたが、自分がたどってきた行程と同じなので親近感を覚えてしまいます。シールド強化が先へ進むための近道と、自分は悟りました。(伊藤)

●実家に帰ったときに行くゲーセンの近く(近くといっても5kmくらい)に、ボーリング場とかと一緒になった大型店舗が出現していました。さらに、24時間営業とな!? これからは実家に帰ることが多くなりそうです。(上田)

●アルカディアモバイルのサービスが開始されました。目玉の攻略コンテンツは、ゲーセンで手軽に攻略情報をチェックできるのが魅力です。今後、さらにコンテンツが充実していく予定なので、ご期待ください。(薄葉)

●今月からアルカディア編集部でお世話になることになりました、佐藤と申します。創刊号から購読している雑誌で働くことになるとは、なんだか不思議な気分。まだまだ右も左も分からない状態ですが、頑張るぞー!(佐藤)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/上野 真嗣/花澤 貴宏/及川 司/永田 秀幸/崎枝 雄悟/伊藤 卓弘/上田 裕生/薄葉 大将/佐藤 健
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/アストロ/ANON.T/伊勢猫/MVP/おおさか/OYZ/カイゼルちくわ/KYO/極限堂/栗田/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/ケツホンドゥ/ケンちゃん/小山 祥之/善導者/C・LAN(トリスター)/ジャイアン/庄司卓/白/スカ/するする ㊙/ソビエト/ソブ/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/ちび太/decoy/ニクマン/ぬのまる/パチ/はと/華火/ハメコ。/フィーバー@トラック/fan114/腐乱人形/マンモス丸谷/もっぷ/矢永/ゆきのせ/ラオウ/ロケット
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 草野 直也/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/閃屋/斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道/割石 芳司
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/北根 紀子
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/山内 ユリコ

月刊アルカディア 7月号 [No.086] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.086

第8巻 第7号 通巻第86号 平成19年7月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-07
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は76ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア7月号[No.86]アンケート対応番号

No.	タイトル
1	オトメディウス
2	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
3	KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
4	BattleFantasia
5	アクエリアンエイジ オルタナティブ
6	beatmaniaIIDX14 GOLD
7	pop'n music15 ADVENTURE
8	むちむちポーク!
9	BASEBALL HEROES 2 power up VERSION
10	リズム天国
11	アルカナハート FULL!
12	Virtua Fighter5 VERSION C
13	アルカディアモバイル
14	アーケード・ニュース・アナライズ
15	アルカディアデータベース
16	日本縦断ゲームセンターマップ
17	読者プレゼント
18	雷電IV
19	三国志大戦2 若き獅子の鼓動
20	GUILTY GEAR XX ΛCORE
21	メルティブラッド アクトカデンツァ Version B2
22	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
23	機動戦士ガンダム 戦場の絆
24	Quest of D Ver.3.02a 王国の守護者
25	頭文字D ARCADE STAGE 4
26	バトルギア4 Tuned
27	ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
28	鉄拳5 DARK RESURRECTION
29	ソウルキャリバーIII アーケードエディション
30	パチャっ子インフィニティ5
31	ビート・レイジング
32	BEMANIトップランカー決定戦Archive
33	闘劇'07予選リポート&スケジュール
34	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
35	2 SPICY(トゥー スパイシー)
36	キン肉マン マッスルグランプリ2
37	クイズ&バラエティ すくすく犬福2 〜もっとすくすく〜
38	メダル攻略道場!
39	プライズワンダーランド
40	アルカディアフロンティアーズ
41	新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
42	設定資料集
43	猛者通信 DOS龍
44	アーケードゲームライブラリー
45	VGMラボ
46	ゲームセンターイベントリスト
47	アルカディアクーポン
48	ハイスコア全国集計
49	次号予告
50	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
51	アルカディアエクストラ バックナンバーリスト
52	編集後記・奥付

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
類書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　　〕都道府県　■最寄り駅〔　　　〕

ゲームセンター名〔　　　〕

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. 〔　　　〕

Q6. 持っている携帯電話・PHSのキャリア名と機種名を教えてください。

A6. ■キャリア名　□WILLCOM　□au　□SoftBank　□DoCoMo　□そのほか〔　　　〕

■機種名〔　　　〕　□携帯電話・PHSは持っていない

Q7. パケット定額サービスに加入していますか？

A7. □加入している　□加入していない　□今後加入予定　□今のところ加入予定は無い

Q8. 携帯電話での動画コンテンツに興味はありますか？
また、どのようなコンテンツに興味があるかも教えてください。

A8. □はい　□いいえ　□どちらともいえない

■興味があるコンテンツ〔　　　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　　〕ページ　〔　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

PlayStation®2
GUILTY GEAR XX Λ CORE
ギルティギア イグゼクス アクセントコア
原点 vs 進化 vs 先鋭
GUILTY GEAR
GUILTY GEAR X
GUILTY GEAR XX Λ CORE
GUILTY GEARシリーズ 9年目の邂逅
久しぶりだな…
決着(ケリ)をつけようぜ!!
予約特典
ギルティギア
フラッシュパネルキーホルダー
※予告なく仕様の変更をする場合がございます。※数に限りがありますので、ご了承ください。※詳細は店頭までお問い合わせください。
発売予定
2007.5.31
予約受付中!
大人気アーケード最新作!!
早くも家庭用で登場
希望小売価格 4,800円
税込価格 5,040円
アーケードモード
アーケードから家庭用へ完全移植!
違和感なくアーケードモードが楽しめます!
トレーニングモード
アーケードでは不可能な、必殺技や連続技の練習が可能。様々な条件を設定できます!
ジェネレーションズモード
GG モード
DESTROYED
GGX モード
新たに「ギルティギアジェネレーションズモード」を追加! なんと初代の「GUILTY GEAR」「GUILTY GEAR X」シリーズの状態でプレイが可能! 懐かしさと新鮮さが味わえます。
新たなグラフィック・駆け引き・アクションが充実!個性豊かな全23体のキャラクターが強烈な戦いを魅せる!!
©1998-2007 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■発売・開発元／アークシステムワークス株式会社
http://www.arcsy.co.jp
ARC SYSTEM WORKS
www.arcsy.co.jp
CERO B 12才以上対象
お客様相談室 〒222-0033神奈川県横浜市港北区新横浜2-6-13新横浜ステーションビル5階 お電話の場合 TEL:045-470-1552 FAXの場合 TEL:045-470-1551 WEBの場合 http://www.arcsy.co.jp/support/
<受付時間>10:00～12:30／14:00～17:00 [但し、土、日、祝日、当社指定日を除く平日]

月刊アルカディア ARCADIA 086
発行人/浜村弘一 編集人/青柳昌行 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●定価650円 本体619円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-07

4910115470772
00619